
NOTICIAS - COSPLAY - SECCIÓN KOGALS - CARÁTULAS - CINE - OPINIÓN - PÓSTERS
minami
MANGA Y OCIO
AÑO VI
NÚMERO 56
INCLUYE CD-ROM
4,80 E
Detective Conan
VUELVE PISANDO FUERTE
ESPECIAL
X SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA
One Piece
CORAZÓN DE PIRATA
Inuyasha
La autora de Ranma sigue dando caña
Santuario - Please save my Earth - Somos chicos de menta - Tokyo Mew Mew - Y mucho más...

minami

AÑO 6 - NÚMERO 56

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz
Co-Coordinador: Rafa del Río

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Aleix Ibars, Isadora, Momoko, Mai Belda, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Lirin, Mazochungo, Dani "Argonath", Vicente Ramírez, Laura Pla, Jordi Nadal, Raúl Ramírez, Óscar Ulloa, Pedro López, Yunita, Kasuki y Ana Gómez
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez, Cristina Ortega y Reinaldo Quintero
Corrección de textos y estilo: Rubén Pérez, Lázaro Muñoz y Miss Tracy
Diseño y Maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García, Lázaro Muñoz y Ricardo Bacelo

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com

ÍNDICE

En Portada
INUYASHA

03 Sumario
05 Editorial
06 Noticias
16 Eventos
· X Salón del Manga de BCN
22 Please save my Earth
23 Candidate for Goddess
24 Qué difícil es ser una chica
25 Somos chicos de menta
26 Batman
27 Tokyo Mew Mew
28 Detective Conan
30 Las gemelas milagrosas
32 Ultra Cute
34 Digimon 02
36 Santuario
38 Inuyasha
41 Póster
46 One Piece
49 Louie, el guerrero de las Runas
50 Espers
51 Anime de importación
· Gantz
52 Hentai
· La Dra. Liam
53 Resident Evil 2: Apocalipsis
54 Opinión
55 Dentro del espejo
56 Greenwood
57 La Torreta de Mazinger Z
58 La opinión de Lázaro
60 Cosplay
63 KoGals
65 Frikis sin dinero
66 Otaku no baka
67 Hecho en casa
68 Operación Friki 2
70 Hotel Minami
74 Correo
79 Carátulas
· Detective Conan
· Inuyasha
81 Suscripción
82 Instrucciones del CD

AGRADECIMIENTOS...



Glénat





MangaLine

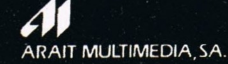
NORMA Editorial





CONTINUARÁ

















CAUSAS POR LAS

Tengo entre mis manos el último número de Minami. He abierto la revista y leído la primera página. Pero no he querido seguir leyendo más. He tenido que posarla en mi mesa y escribirte.

No puedo creer que se piense en hacer desaparecer Minami. Puedo entender que los veteranos estéis cansados de hablar una y otra vez de lo mismo. En todos los trabajos ocurre lo mismo. Pero no podéis hacerme esto. Hace sólo cuatro meses que empecé a comprarla. Soy una auténtica novata. Casi no conozco nada del manga (pero si hasta hace cuatro meses no sabía que Los Caballeros del Zodiaco estaban también en manga), pero cada vez me gusta más. Mi novio dice que estoy enferma, y mis padres que me voy a volver una samurai japonesa (ojalá). Gracias a Minami, ahora sé qué es lo que realmente me gusta. He tenido muchas aficiones, pero ésta y sólo ésta es la verdadera. Y estaba en mi interior, porque desde pequeña me han gustado más los "dibujos" tipo Ranma, Saint Seiya y Dragon Ball, que Barrio Sésamo, Los Osos Amorosos y Los Pitufos.

Hace cuatro meses vi en un kiosko una revista, fondo blanco, letras amarillas que rezaban MINAMI, un dibujo que me impactó de inmediato de un chico rubio vestido de naranja llamado Naruto... Y no pude evitarlo, me compré la revista. Nunca antes me había fijado en este tipo de revistas, creo que ni las veía. Ahora en cuanto acabo de leer un número espero ansiosa el siguiente.

El manga hace que me olvide de mi trabajo y pueda volar a otros mundos, donde los problemas que yo tengo son tonterías. Y gracias a vosotros yo descubrí esos mundos. No pasa un día sin que vea o lea manga. Veo porque tengo el milagro del ADSL y leo porque ya tengo casi todos los mangas de Saint Seiya y Naruto (bastante hechos polvo por cierto de leerlos y releerlos). Y aunque mi lugar está aquí, siempre me ha gustado abusar de la imaginación.

Tengo 22 años, soy mujer (no me gustan los shojo, odio los culebrones exagerados), me gusta el manga y nadie (absolutamente nadie) a mi alrededor está en este mundillo, ni quiere hablar de ello conmigo (ya tengo tan quemado a mi novio que creo que cualquier día me estampa en una pared), así que mi única ventana a mi mundo sois vosotros.

Creo que el dicho de "Renovarse o morir" le iría al pelo a la primera página de Minami de este mes. Según mi opinión, buscar a gente que sepa llevar adelante una revista como Minami no debe de ser fácil, pero seguro que candidatos tenéis a porrón. Elegid sabiamente, dejad vivir a Minami y vanagloriaros del mérito que tenéis los veteranos por haber creado la mejor revista de manga y ocio de España. Y lo digo de verdad porque tengo otras que compré para comparar, y no hay comparación. Minami es la mejor. Gracias a vosotros.

Siento haberte aburrido con mi retahíla y siento las faltas de ortografía (que fijo llenarán el e-mail, qué le voy a hacer soy un poco burra en ese aspecto, lo admito (*NdL: No te preocupes, no había demasiadas*)).

P.D. Debéis animar más a la gente a comprar mangas. Yo soy afortunada porque trabajo, y aunque tengo la trampa de la vida llamada hipoteca, me gasto una media de entre 30€ a 50€ en mangas. Puede que me baje todos los capítulos de Naruto, pero también me compro sus mangas, porque de otro modo la editorial no ganará dinero, no publicará más mangas y se acabó. Hay que contribuir, y pagar por el trabajo bien realizado. Si algún día llega a España en DVD me lo compraré, como estoy haciendo con Runouni Kenshin. La cosa está clara: si no ganan dejarán de vender. Aunque podían poner más capítulos en un disco por el mismo precio, todo hay que decirlo.

Acabo de ver que en éste número os pasáis por la piedra a Naruto. Espero que no os hayáis pasado mucho, me encanta esa serie. Vale, vale ya me despido que soy un poco (bastante) plasta.

Hasta más leer.

Como nombre, **Noa** (siempre me ha gustado ese nombre).

Misivas así nos llegan a menudo, y de hecho, puedo aseguraros que son prácticamente el único motivo de que yo siga aquí. He elegido este texto porque es el de alguien nuevo, que sólo conoce la parte más pública y externa de la revista, la más "funcional", ya que alguien más veterano se hubiera extendido más dado que entendería el problema de que Minami siguiera sin mí al frente.

Algo que nadie ve como una buena solución, y de hecho la idea de las altas esferas era cerrar la revista si yo me iba, cosa que yo veo con buenos ojos, pues obviamente tengo mi parte de sentimiento egoísta de "Minami es mía, y si yo me voy, se viene conmigo". Sin embargo, hay cosas que te desarman y te obligan a replantearte las cosas.

Un buen ejemplo sería este texto y los otros muchos muy similares que llegan casi a diario, que te recuerdan que Minami es la ventana a la magia de bastantes miles de personas, siendo además a día de hoy la única revista que sirve de puente entre televisión y tienda: Sólo Minami se preocupa de crear afición, las demás publicaciones son megafrikis, demasiado especializadas, sólo para gente que YA es aficionada. Porque aunque hace poco un director de la competencia me hablaba de las revistas tipo "Dibus" y tal, esas publicaciones van a niños, y los niños no son afición ni tienen constancia, son seres del momento, que jamás van a relacionar los dibujos que ven en la tele con los cómics que hay en las tiendas. Es decir, de ahí salvo rarísimas y muy contadas excepciones jamás va a salir aficionado alguno.

Así pues, está claro que Minami es necesaria para el mundillo, para los aficionados. De hecho, el que haya sido durante tanto tiempo la número uno sin discusión (y lo que le queda) es la mejor prueba: Jamás revista española de manganime alguna (ni siquiera la sobrevalorada en el recuerdo Neko) consiguió tanto. Y aquí quiero hacer un inciso, pues no deja de hacerme gracia cómo mi editorial del número anterior disparó los

S QUE MORIR



rumores, y no faltaron los típicos frustrados amargados de internet que salieron a decir que si Minami tenía las horas contadas, que si estaba claro que con su línea tarde o temprano tendrían que cerrar, etc. A ver, panda paletos, Minami está a punto de entrar en su séptimo año de vida, habiendo sido SIEMPRE la número uno en ventas existiese la competencia que existiese (que en el mercado ha llegado a haber seis revistas de manga a la vez). Cuando cierre, que obviamente cerrará, nada es eterno, habrá por supuesto motivos para ello, pero sin duda uno no será que su línea estuviera equivocada o que no haya sabido ser una buena publicación. Los que cuando ocurra digan eso, que los habrá seguro, sólo demostrarán la poca idea que tienen del tema (amén de sus muchos traumas). Y ya, que aquí me puedo extender mucho y no pretendo tirar por este camino.

Volviendo al tema, quedaba claro que no podíamos cerrar Minami, así que una vez hablé con el núcleo duro de Minami (últimos restos activos de la legendaria primera hornada de otakus (todos los que veáis ahora dirigiendo revistas o portales de internet o dándoselas de "veteranos" son, con suerte, de quinta o sexta generación), me puse a pensar en una solución para el único problema que quedaba: mi falta de tiempo (y ganas (ya hablaré sobre esto en el futuro)).

Tampoco tuve que pensar mucho, pues la solución era obvia: delegar funciones.

Así, dejo a Rafa del Río algunas de las tareas más exigentes y agotadoras de Minami, para encargarme yo sólo de dirigir y corregir los textos. Es decir, que no le hago ningún regalo.

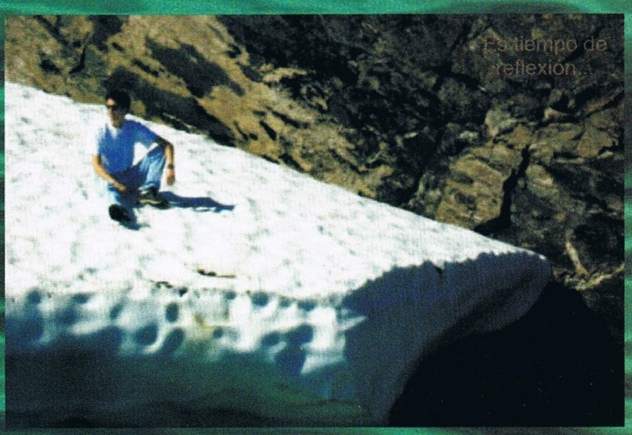
Que nadie piense cosas raras, esto no significa que Minami vaya a cambiar ni modificar su política. No, Minami se mantendrá como hasta ahora: Seguirá siendo la revista que queréis que sea; hablará de lo que realmente os gusta; evolucionará con el mercado; seguirá siendo la más crítica e independiente (además de objetiva); mantendrá su política de tratar el manganime como una afición y no como una obsesión; y continuará siendo realista y no pretendiendo dárselas de lo que no es, es decir, los artículos seguirán estando escritos en primera persona (risa me producen esas publicaciones que pretenden erigirse en portadoras de la verdad universal a base de escribir los artículos en estilo impersonal) y la revista seguirá tan accesible y cercana al lector como siempre (por ejemplo, con textos como éste que nos ocupa, sin duda muy mal visto por todos esos estudiantes de periodismo llenos de conocimientos desfasados y poco aplicables a algunos mercados actuales (uf, ya me veo las reacciones a este comentario...)).

No sé, me gustaría seguir hablando de Minami, de todo lo que ha hecho en su larga vida, pero tampoco quiero caer mucho en la autocomplacencia, y aparte ya me he pasado bastante de caracteres, por lo que sólo comentar que este número probablemente saldrá con algo de retraso debido a que esperamos mucho para poder hablaros en él de las novedades del salón de barna (habiéndolas leído, claro, que eso de hacer artículos sin haber visto lo comentado no va con nosotros, eso se lo dejamos a otras publicaciones), así como del evento en sí, aprovechando la ocasión para dedicar el CD casi en exclusiva al mismo (y lo que nos queda, pues mucho de nuestro material es muy lento de procesar, por lo que el grueso de lo que tenemos no ha podido entrar en este número y seguramente lo hará en próximos CDs). Aquí otro inciso para reírme de la de payasos que ante la oferta pública que por distintos foros de internet hicimos de colaboración con Minami (ofrecíamos a cualquiera la posibilidad de incluir su material en nuestro CD, con lo que podía compartir con miles de personas su visión personal del salón) saltaron rápidamente a demostrar públicamente (una vez más) su envidia y sus muchos traumas a base de decir lo de siempre. La estupidez humana nunca deja de asombrarme.

Termino agradeciendo las colaboraciones recibidas de la mucha gente con cerebro que supo entender nuestra oferta, tomando así parte activa en esta gran afición nuestra. Gente así es la que hace que algunos sigamos luchando.

El mes que viene, más.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com



Es tiempo de reflexión...



NOTICIAS

Hablamos de la Actualidad del Manga y Anime.

Bienvenidos a la sección de noticias de este mes, que, indudablemente, se caracteriza por una cierta "resaca" salonera y por la escasez de lanzamientos. Vamos a empezar hablando de las noticias referentes al mundo editorial y al de las publicaciones impresas que van llenando las librerías españolas.

Nos referiremos primeramente a las noticias que tienen que ver con **Ediciones Glénat**. Por el momento no tenemos información de ninguna novedad, aparte de las aparecidas durante el Salón. Entre todas ellas –que ya enumeramos en nuestro pasado número–, las más destacables fueron **La sonrisa del vampiro 2: Paraíso del ecléctico** y "Postcard book", la primera publicación de postales sobre series de manga: se trata de pequeños tomos con dieciséis postales en color cada uno. En este formato han aparecido cuatro volúmenes, dos dedicados a *Yuu Watase* (autora de **Fushigi Yuugi**) y dos dedicados a *Rumiko Takahashi* (autora de **Inuyasha**).
Lo que parece que no salió fue el primer tomo (de dos) de **Sky High**, así como la esperada **Saint Seiya Episodio G**, cuya publicación se retrasará hasta nuevo aviso.
Toca ahora repasar las novedades que se esperan para finales de noviembre, a saber:

Ryûgetsushô: relatos misteriosos del fin del shogunato nº 3 (de 3), de *Ryôichi Ikegami*. Tras varios trabajos que le lanzaron a la fama internacional en los años 80 y 90 (**Santuario**, **Crying Freeman** o **Mai, la Chica con Poderes**), vuelve a publicar en nuestro país uno de los mejores autores de su generación. *Ryôichi Ikegami* (1944) se nos presenta ahora como artista completo en una historia ambientada en el siglo XIX; una época en la que Japón sufrió una serie de cambios políticos y sociales profundos que provocaron la práctica desaparición de los shoguns o señores territoriales y sus samuráis. Una historia repleta de acción y altas dosis de erotismo en la que
de nuevo podremos disfrutar del delicioso trazo de un dibujante magistral. Colección Seinen Manga. 216 págs. B/N y color, 8,50 € (BIMESTRAL).

Yu Yu Hakusho nº 9 (de 19), de *Yoshihiro Togashi*. La serie narra la historia de *Yûsuke Urameshi*, un chaval a quien tras su muerte se le da la oportunidad de resucitar siempre que cumpla una prueba que le encomienda el gran rey *Enma*, el juez del infierno. Colección Shonen Manga. 208 págs. B/N. 7,20 € (MENSUAL).

Alice 19th nº 6 (de 7), de *Yuu Watase*. *Alice* es una chica que no se atreve a decir lo que en realidad piensa. Un
buen día salva a una conejita de ser atropellada y gracias a eso consigue mantener su primera conversación con *Kyô*, el chico que le gusta. Al poco tiempo, *Alice* descubre que la conejita se transforma... ¡E incluso habla! ¿Qué son los "maestros del Lotis"? ¿Será *Alice* una de ellos? Colección Shojo Manga. 184 págs. B/N. 7,20 € (MENSUAL).

Samurai Deeper Kyo nº 8 (serie abierta en Japón, actualmente van por el nº 26), de *Kamijyo Akimine*. *Kyô* es el protagonista de esta nueva serie que hará las delicias de todo aficionado a exitosos títulos como **Kenshin** o **La Espada del Inmortal**, pues comparte con ellos la acción, los samuráis, las aventuras en el Japón feudal y le añade, además, un poco de magia y chicas ligeritas de ropa... Colección Shonen Manga. 184 págs. B/N. 7,20 € (MENSUAL).

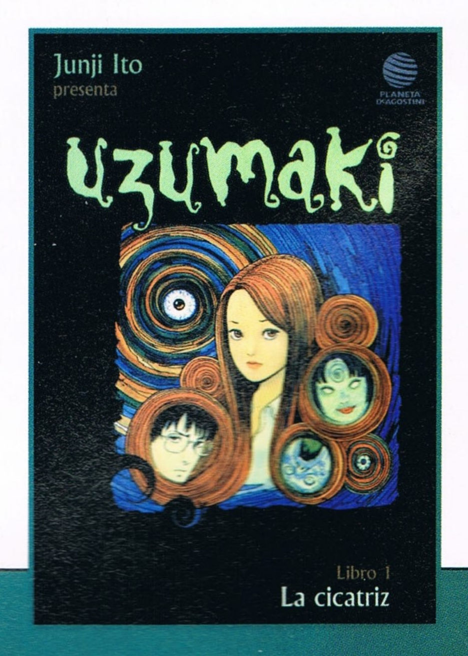
Ayashi No Ceres: La Leyenda Celestial nº 13 (de 14), de *Yuu Watase*. La joven *Aya* se acerca cada vez más al manto celestial perdido. ¿Conseguirá su objetivo? Colección Shojo Manga. 192 págs. B/N. 7,20 € (MENSUAL).

La espada del inmortal nº 15 (serie abierta en Japón, van por el 16), de *Hiroaki Samura*. El samurai inmortal y su compañera siguen su errante camino por el que irán encontrando nuevas amenazas. Los enemigos continúan cayendo, pero cada vez son más letales... Colección Seinen Manga. 208 págs. B/N 8,50 € (BIMESTRAL).

Entre tanto, la editorial ha decidido darle un nuevo aspecto a su página web, por lo que desde hace unos días ésta se encuentra en obras. Prometen que, tras la reforma, su web estará repleta de secciones. Os invitamos a ser los primeros en visitarla: http://www.edicionesglenat.es

Tampoco hay novedades por parte de **Planeta DeAgostini Cómics**, que ya nos brindó, durante el Salón, la oportunidad de comprar novedades como **20th Century Boys, Uzumaki, One Piece, Somos chicos de menta** o **Qué difícil es ser chica**. Hablando de *Wataru Yoshizumi*, Planeta está estudiando la posibilidad de editar **Handsome na Kanojyo**, que sería la obra más larga de esta autora. Asimismo, y aprovechando que en Japón ha aparecido una nueva edición del manga de **Marmalade Boy**, Planeta tampoco descarta que se decidan a publicar una edición similar, puesto que sí tienen en mente algún tipo de reedición de esta obra.
Y ya que hablamos de shojo y de títulos que Planeta tiene en estudio, **Mizu no yakata**, de *Miho Obana*, es otra de las posibles candidatas a ser editadas. Pero, insistimos, por el momento no es nada confirmado, todo esto son títulos en estudio.
Sí parece confirmado, en cambio, que reeditarán **Doraemon** a partir de marzo del año próximo. Será en un formato similar al de **Shin-chan**. Otra serie confirmada es **Lovers Flowers**, otra serie del género "para chicas" creada por *Yuna Anisaki*. E ídem podemos decir de **Samurai Executioner**, obra de los autores de **Lone Wolf and Cub**.
Por último, Planeta ya ha anunciado oficialmente el cese en la publicación de los títulos del catálogo de Marvel, cuyos derechos, como sabéis, han pasado a manos de Panini. Así, Planeta se despedirá el día 1 de enero de 2005 de todos los títulos contenidos en dicho catálogo y que lleva editando durante dos décadas. Por su parte, el director de publicaciones del grupo Panini, *Marco Lupoi*, estará presente en el Salón del Cómic de Madrid; en concreto, el día 26 de noviembre a las 18h. Será entonces cuando se presente en sociedad a Panini España S.A. como editora de la conocida marca americana.

Información algo más concreta nos llega desde **Norma Editorial**. Las principales



novedades que salieron el mes pasado, durante la convención barcelonesa, fueron:

Ai Yori Aoshi, número 1 (de *Kou Fumizuki*). 224 páginas. 8 €. *Aoi Sakuraba* es una rica heredera que viaja a Tokio con el objetivo de casarse con su prometido de la infancia, del que está enamorada. Con la historia de amor como trama principal se desarrolla este manga lleno de humor, ternura y situaciones picantes con protagonista masculino rodeado de bellezas femeninas. Después de que *Aoi* manifieste su deseo de casarse y vivir con su amor, *Miyabi*, su guardiana y vigilante, no le quitará ojo de encima a la pareja. Y no tarda en llegar alguna que otra amiga perdida que entrará a trabajar en la actual "residencia Sakuraba". *Kou Fumizuki* se destaca en esta obra con un dibujo elaborado y una historia que engancha desde la primera viñeta.

Fruits Basket, número 1 (de *Natsuki Takaya*). 208 páginas. 8 €. Avalada por el éxito cosechado tanto en su país de origen como en los países occidentales en que ha sido publicada, llega a España una de las colecciones más esperadas por los aficionados al "shojo manga" y al manga cómico. **Fruits Basket** narra la historia de la joven *Tooru*, caracterizada por un carácter fuerte y decidido y que por otro lado es una estudiante huérfana que vive en una tienda de campaña. El enredo arranca cuando *Tooru* va a vivir a casa de los *Soma*, una familia que sufre una curiosa maldición: ¡se transforman en los animales del Zodíaco chino!

UFO Baby, número 1 (de *Mika Kawamura*). 192 páginas. 8 €. Probablemente los lectores ya conocen este título gracias a la emisión de la serie de televisión a través de Tele5. Los protagonistas de esta historia son *Miyu* (una estudiante que se queda a vivir en casa de un amigo de sus padres porque ambos se encuentran en EE.UU. trabajando para la NASA), *Kanata* (el hijo del amigo de los padres de Miyu) y *Lou* (un bebé extraterrestre que se estrella en la casa de *Kanata*, que en realidad es un templo tradicional japonés, después de que su padre se haya ido de viaje espiritual a la India). El bebé vuela, hace travesuras y llama "mamá" y "papá" a los desconcertados *Miyu* y *Kanata*. A todo esto hay que añadir la mascota-niñera que acompaña a *Lou*, *Guau-Miau*, un ser que puede transformarse en cualquier cosa.

Your Eyes Only –libro de ilustraciones de **Chobits**– Con el subtítulo de Chi Photografics, este libro de ilustraciones se nos presenta a un precio de 16 €, y contiene 120 páginas en color que harán las delicias de los fans de **Chobits** (obra de las *Clamp*) a quienes se les hicieran cortos los ocho volúmenes. Es una nueva oportunidad para disfrutar de esta irrepetible sesión de fotografías con la protagonista indiscutible de este título.

Patrulla Especial Duklyon, 160 páginas. 8 €. Incluye un póster en el interior. El campus CLAMP es tan completo que además de tener un ladrón (el misterioso *Mil Caras*) también tiene sus propios justicieros: los *Duklyon*. Liderados por un jefe de aspecto juvenil con gafas de sol y abanico tradicional a juego, la patrulla de héroes se enfrenta a los villanos del Centro Comercial CLAMP. Los guerreros con armadura, que no están lejos del famoso género "sentai" japonés (**Power Rangers** y afines) defenderán el Campus junto a *Erii*, tercer miembro del grupo que, inesperadamente, se enamora del villano de la historia...

Tezuka – Escuela de animación 1: Nivel básico, 112 páginas. 11 €. Norma Presenta una serie de dos libros producidos por Tezuka Productions, la compañía de animación que ha dado vida animada a los imprescindibles clásicos del mítico *Osamu Tezuka*, considerado el padre del manga. Su personaje más célebre, el robot *Atom*, guía al lector a través de las páginas de un libro dedicado a la animación, donde se narra, en prácticas lecciones, cómo mover personas y animales.

En cuanto a los títulos que saldrán en las próximas semanas (en concreto, a finales de noviembre), podemos hablar de varias novedades inminentes ya confirmadas por Norma:

Agharta, número 1 (de *Takaharu Matsumoto*). Combates y chicas para en este manga que llega con fuerza para reforzar el género del shonen. ¿Quién es la misteriosa luchadora encadenada? 232 páginas al precio de 8 €. Serán 7 números en total, de periodicidad bimestral.

Cómo dibujar manga. Herramientas básicas. Un paquete de auténtico artista que incluirá un maletín, plumillas, tramas, papel especial, un manga y un libro de dibujo, para aprender a dibujar. El regalo perfecto para estas Navidades.

Gemelas milagrosas, número 1 (de *Nami Akimoto*). Serie de 9 números (el primero de los cuales constará 192 páginas y costará 8 €). Esta serie, que en Italia es bien conocida (gracias a la emisión en TV de la versión animada, con el nombre **E' un po' magia per Terry e Maggie**) se publicó originalmente en la revista Nakayoshi. *Tomomi* y *Mikage* son dos hermanas gemelas (aunque la primera lleva el pelo corto y la segunda lo lleva largo) con caracteres totalmente distintos. Mientras *Tomomi* se caracteriza por su destreza para los deportes y la actividad física, su hermana es todo un cerebrito. Lo que sí tienen en común estas dos hermanas es un extraño poder mágico que sólo se da entre algunas personas... Los tomos de esta serie saldrán cada dos meses.

Tokyo Mew Mew, número 1 (de *Mia Ikumi* y *Reiko Yoshida*). Otro shojo que también se viene emitiendo en la televisión italiana. Durante una cita, *Ichigo* se ve envuelta repentinamente en un accidente en el que su ADN se mezcla con el de un felino salvaje casi extinto. Algo parecido les ocurrirá a otras cuatro chicas, cuya información genética se mezclará con la de otros extraños animales, con lo que esos presuntos accidentes parecerán estar formando parte de algún extraño plan. En efecto, *Ichigo* y compañía son las elegidas para participar en el Proyecto Mew, cuya misión consiste en proteger el planeta de unos aliens que se sirven de los animales terrestres para atacar a los humanos. **Tokyo Mew Mew**, de 7 tomos, es obra de *Mia Ikumi* y *Reiko Yoshida* y aparecerá por nuestras librerías de forma bimestral.

Ultra Cute, número 1 (de *Nami Akimoto*). Otra obra de 9 tomos de la autora de **Gemelas milagrosas**. También conocida como UruQ (abreviatura de Urutora Kyuuto = Ultra Cute), este manga también pasó por las páginas de Nakayoshi. Sus protagonistas son *Ami* y su amiga *Noa*, que deciden desafiarse para ver cuál de las dos consigue antes un novio; pero por un motivo u otro, siempre acabarán ayudándose la una a la otra en este menester... Periodicidad bimestral.

Antología Clamp. Para celebrar su 15 aniversario, llega una revolucionaria revista de 12 números con todos los secretos de *CLAMP* y un ajedrez coleccionable.

Entre los números que tocan de sus series en curso, destacar el último número de **Lawful Drug** (el 3) y **Kamikaze** (el 7).

Vamos ahora con la **Editorial Ivrea**. Sus lanzamientos más recientes (ya comentados extensamente en el número anterior) son:

Peacemaker Kurogane, número 1 (de *Nanae Chrono*), 8 €. El Japón feudal de poco antes de la Restauración Meiji estaba dividido en dos bandos: los patriotas que estaban a gusto con el shogunato de *Tokugawa* y los revolucionarios. Dentro de los primeros existió un grupo de samuráis que intentaban mantener el orden dentro de la ciudad de Kyoto (los lobos de Mibu: el Shinsengumi).

Desert Coral, número 1 (de *Wataru Murayama*), 8 €. *Naoto Saki* es un chico normal y corriente, que siempre ha tenido la particularidad de contar con mucha imaginación. Ésta ha llegado al punto de que él sueña con un mundo fantástico cada vez que duerme, un mundo desértico poblado por criaturas fabulosas. Hasta aquí todo normal, pero... ¿Y si un buen día aparece en el susodicho mundo sin estar soñando?

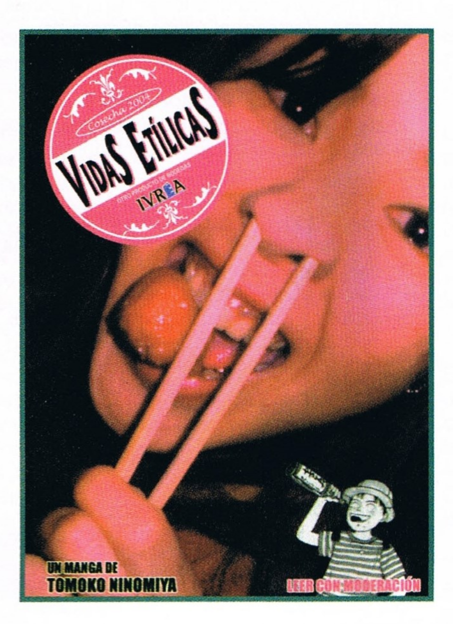
Slayers: Knight of Aqualord / Slayers: Suiryuu-ou no Kishi, número 2 (de *Hajime*

Kanzaka), 7,50 €. Continuación de la última saga aparecida de la conocida **Slayers**, *Lina* y *Gourry* en terreno desconocido.

Real, número 1 (de *Takehiko Inoue*), 8,50 €. La obra más personal y experimental del autor de **Vagabond** y **Slam Dunk**. Ganadora del premio artístico Media Arts Festival del año 2001, cuenta una historia basada en el baloncesto, pero desde un punto de vista completamente diferente. La trama se centra en tres personajes, cada uno ligado profundamente al deporte y cada uno inmerso en un mundo completamente diferente pero que se conecta de alguna forma con el de los otros dos.

Candidate for Goddess, número 1 (de *Yukiru Sugisaki*), 8 €. Nos cuenta que, hace mil años, cuatro sistemas planetarios fueron destruidos por una misteriosa fuerza alienígena. Desde entonces, los humanos se vieron forzados a mudarse a colonias espaciales y a desarrollar armas con apariencia humana, conocidas como "las diosas" por su apariencia femenina, para protegerse y defender el último reducto de la raza.

Vidas etílicas, tomo único (de *Tomoko Ninomiya*), 8,50 €. Formado por historias cortas, y cada una podría describirse como más extravagante que la anterior. Tratan sobre las desventuras de una autora de mangas que también es ¡la directora de un instituto de investigaciones sobre borrachos! Pero encima, ¡la propia autora es la protagonista del cómic! Los también atípicos diseños se enmarcan dentro del estilo de "simpleza compleja" de series como **Shinchan**. Una obra curiosa.



Las perversiones de la doctora Liam, número 1 (de *Motoki Takeuchi*). La presunta doctora protagonista de esta historieta en realidad carece de cualquier título médico (y además se desconoce su verdadera identidad), pero eso no evitará que dedique sus días a "tratar" a cuantas personas se le crucen por delante, para lo cual empleará los métodos más alternativos que se hayan visto.

Y lo siguiente es la lista de las próximas publicaciones de esta casa: **Mahoromatic** 3 (noviembre), **Daydream** 6 (finales de año), **Vagabond** 12 (noviembre), **DNAngel** 11 (mediados de 2005), **Kaikan Phrase** 12 (noviembre), **World of Narue** 6 (finales de 2004), **Battle Royale** 5 (noviembre), **Moonlight Mile 2** (noviembre).

Seguimos pasando lista, y le toca ahora a **MangaLine**. Desde primeros de noviembre están disponibles en tiendas las siguientes entregas:

Los inventos de Peace Electronics, número 1 (de *Tatsuki Nohda*), 3,75 €. Peace Electronics es, aparentemente, una pequeña tienda de electrodomésticos de una ciudad como cualquier otra... Pero en realidad destaca por ser una tienda donde se hacen realidad los más inimaginables inventos usando la tecnología más vanguardista.

A-I Revolution, número 1 (de *You Asami*), 3,75 €. En el año 2020, aumentó fuertemente la demanda de robots domésticos. El robot llamado *Vermillion*, construido por el doctor *Makihara*, vive en su misma casa, haciendo vida con su familia...

Y además **Vampire Princess Miyu** número 10 –último– (de *Narumi Kakinouchi* y *Toshiki Hirano*) - 6,60 € (aunque se sabe que MangaLine quiere editar también la continuación, **Shin Vampire Princess Miyu**), **Hanaukyo Maid Tai** número 6 (de *Morishige*) - 6,00 €, **Angel Sanctuary** número 8 (de *Kaori Yuki*) - 5,40 €, **City Hunter**, número 5 (de *Tsukasa Hojo*) - 6,00 €, **Saiyuki**, números 5 y 6 (de *Kazuya Minekura*) - 7,50 €.
Terminamos con MangaLine adelantando en primicia que tienen la firme intención de reeditar sus colecciones desde el número 1 debido a que hay mucha demanda y está todo agotado, aprovechando para rehacer las ediciones, de manera que contarán con un nuevo escaneado, una corrección de las faltas de ortografía que había en la primera edición, y seguramente un nuevo rotulado. Es decir, tomos como los que están editando actualmente y que harán olvidar aquellos números de dudosa calidad técnica que sacaron cuando nacieron.

En cuanto a la editorial **Ponent Mon**, ha anunciado el lanzamiento de los siguientes títulos para finales de noviembre:

Venga, Saca Las Joyas (de *Yoshihiro Tatsumi*). 160 páginas. 12,50 €. Para crear una perla se necesita una mota de polvo, y para un diamante, un trozo de carbón. *Yoshihiro Tatsumi* sigue retratando la naturaleza humana con la precisión de un maestro joyero, y con personajes que trascienden el papel para convertirse en seres de carne y hueso: un mendigo que cría cucarachas, una prostituta en guerra, un boxeador de puño asesino, un hombre sin sentimientos, un gigoló enamorado...

Novia por correo (de *Mark Kalesniko*). 264 páginas. 15 €. *Monty Wheeler* es propietario de su propia tienda de cómics y juguetes. Sueña con casarse algún día con una oriental, y ve materializado su sueño en *Kyung Seo*, su novia por correo. Pero ¿puede una persona como él estar a la altura de las circunstancias? *Mark Kalesniko* construye un relato altamente adictivo sobre las necesidades de la vida en pareja, que pone al lector con el corazón en un puño, y le pregunta: "¿Sabes lo que realmente es el amor?".

Blue (de *Kiriko Nananan*). 232 páginas. 14 €. Disponible desde principios de noviembre. *Kayako Kirishima* y *Masami Endô* van a ver cómo su recién estrenada amistad se convierte en un amor obsesivo. Pero cuando las dificultades del hoy se junten con los problemas del ayer y los sueños del mañana, ¿serán capaces de seguir adelante? Con trazo claro y sentimientos confundidos, *Kiriko Nananan* demuestra que es posible realizar un manga de color azul en blanco y negro.

Y recientemente han aparecido también sendas entregas de los títulos **Cowboy Bebop** y **Gasaraki**, publicados por **Selecta Visión**. En ambos casos se trata del tomo número 3 y el precio es de 8,50 € para cada uno.

Cerramos nuestra mirada mensual al mundo de las editoriales recordando los títulos que **Otakuland** ha puesto a la venta a primeros de noviembre:

Old Boy, número 1 (de *Garon Tsuchiya* y *Nobuaki Minegishi*). 210 páginas. 6,95 €. Tras diez años encerrado, una buena comida sería lo primero, una buena mujer lo segundo... lo tercero... buscar al que te hizo eso.

Estoy reventado, tomo único (de *Fukumitsu Shigeyuki*). 174 páginas. 8,95 €. Curioso manga (y nada comercial, podríamos añadir) que viene dividido en distintas historias cortas (aunque existen algunos personajes comunes) donde personajes del día a día se encuentran de repente ante situaciones inesperadas. Directivos, trabajadores, boxeadores, asesinos en serie... son sometidos a historias enormemente absurdas que harán las delicias del lector.

D.D.T., tomo único (de *Suehiro Maruo*). 180 páginas. 8,95 €.

Y con esto y un bizcocho (y a falta de más información oficial sobre futuras publicaciones) pasamos a hablar de anime y cine oriental.

NOIR

LAS DONCELLAS DE MANOS NEGRAS

Le noir, ce mot désigne depuis une époque lointaine le nom du destin.
Les deux vierges règnent sur la mort.
Les mains noires protègent la paix des nouveaux-nés.



Desde las cenizas de la antigua Unión Soviética hasta Sicilia pasando por Pakistán, la reputación de Noir, el nombre código bajo el que actúan Mireille y Kirika como asesinas profesionales, aumenta al mismo ritmo que su cuenta personal de cadáveres.



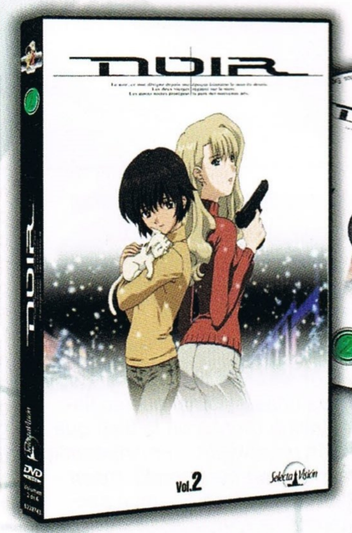






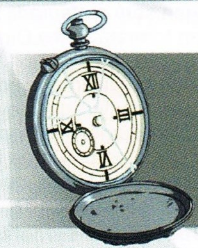


IDIOMAS Japonés Español · SUBT. Español · 16/9 · Español 5.1





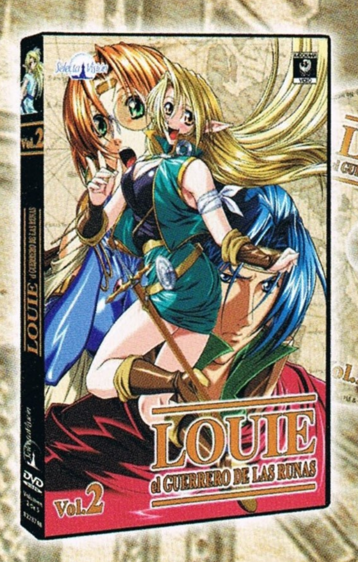
VOL.2 de 6
YA A LA VENTA



EXTRAS
- MENU INTERACTIVO
- ACCESO DIRECTO A ESCENAS
- FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA
- DATOS DE PRODUCCIÓN
- GALERÍA DE IMÁGENES

¡EL ELEGIDO YA ESTÁ AQUÍ!

LOUIE
el GUERRERO DE LAS RUNAS





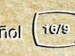
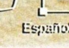


El desastroso Louie está empeñado en demostrar que es un gran mago y desde luego ocasiones para demostrarlo no le van a faltar. Para comenzar tendrá que defender el honor de Melissa frente a un ex novio, después ponerse las pilas en sus estudios de la escuela de magia para asistir a un festival que tendrá como invitado sorpresa a un dragón...





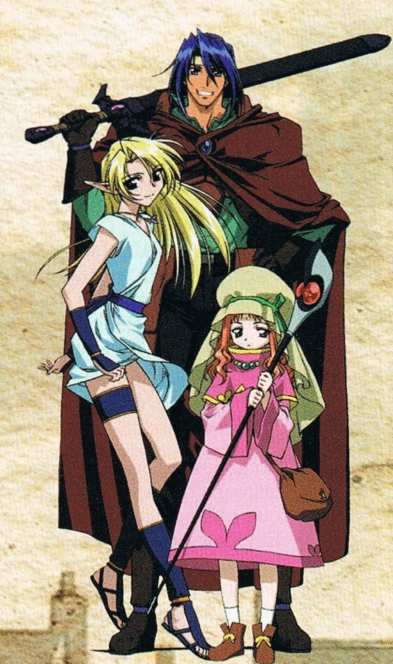


IDIOMAS Japonés Español · SUBT. Español · 16/9 · Español 5.1

EXTRAS

- MENU INTERACTIVO
- ACCESO DIRECTO A ESCENAS
- FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA
- DATOS DE PRODUCCIÓN
- GALERÍA DE IMÁGENES



KADOKAWA VIDEO



Calle Diputación nº37, Local 7B, 08015 - Barcelona. Telf: 93 325 10 22
www.selecta-vision.com



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

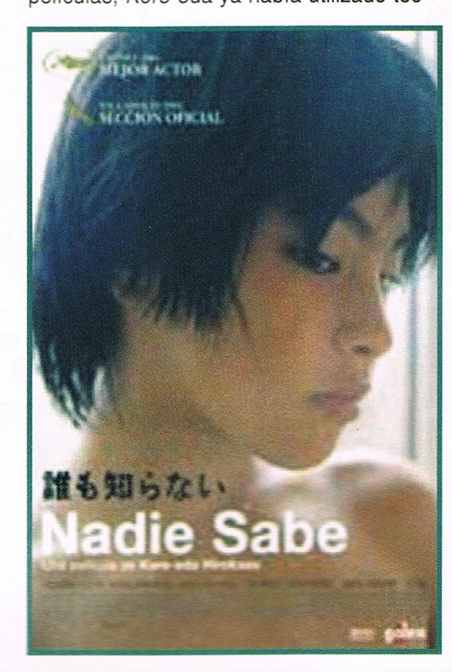
Tampoco son muchos los lanzamientos que se producen este mes, tras el aluvión del mes pasado. No obstante, sí se empieza a hablar algunas futuras novedades...

Por ejemplo, **Jonu Media** tiene planeado crear una nueva línea editorial que se llamará Pocket Edition (*ndM: con lo bien que sonaría "Edición de bolsillo"... en fin*) donde irán apareciendo (o reapareciendo, mejor dicho) títulos en DVD a precios muy asequibles. Los primeros elegidos para esta categoría son:
Jin Roh, la brigada de los lobos, Patlabor III, El último reino, Melty Lancer, ¿Quién es el undécimo pasajero?, Sol Bianca, Babel II.
Todos ellos podrán adquirirse por tan sólo 8,95 € a partir del mes de diciembre.
Por otro lado, Jonu ha anunciado también que se ha hecho con los derechos de **Love Hina Again** (la serie de tres OVAs que continúa a la serie regular de **Love Hina**), **Nankai Kio Neoranga** (una serie de 48 episodios, de aventuras, terror y mechas, ambientada en los mares del sur), **Hyper Police** (serie de 25 episodios, producida por el estudio Pierrot; por el título puede intuirse que la serie se ambienta en el mundo del crimen y la ciencia ficción, aunque con grandes dosis de humor) y **Saiyuki Reload** (otra producción de Pierrot, en este caso de 12 episodios, continuación de la primera serie de **Saiyuki** y que, a su vez, tiene otra secuela llamada **Saiyuki Reload Gun Lock**). De igual manera, afirman tener los derechos para televisión de una serie que han bautizado **Cosas de locos** y que empezará a salir en DVD durante diciembre.
Hablando de diciembre, los lanzamientos de Jonu para ese mes son: **Kimagure Orange Road** 5, **Chobits** 2, **El Misterioso Loki** 2, **Ultra Maniac** 2, **Ninja Scroll TV** 2, Pack/Cofre **Yu Yu Hakusho** 1ª Temporada (49,95 €), Pack/Cofre **Yu Yu Hakusho** 3ª Temporada 2ª Parte (19,95 €), Pack/Cofre **Fushigi Yugi** 1ª Temporada (49,95 €), Pack/Cofre nº 1 **Yugioh** (29,95 €), **Cosas de Locos** 1, **Yugioh** 5, 6, 7 y 8 (19,95 € cada uno).

En lo que respecta a **Selecta Visión**, las últimas noticias que tenemos apuntan a que han adquirido, de manos de Manga Entertainment, los derechos de **Dead Leaves**, un largometraje producido recientemente por Production IG. Este OVA, de unos 50 minutos, nos presenta a *Pandy* y *Retro*, dos renegados poco habituales que de pronto despiertan, desnudos, en el planeta Tierra. Ninguno recuerda nada de su pasado, pero tras embarcarse en una devastadora búsqueda de comida, ropas y de un medio de transporte, son capturados por las autoridades y enviados a una prisión lunar llamada Hojas Muertas.
Por otra parte, os recordamos que la nueva edición especial de **Akira** (el filme dirigido por *Katsuhiro Otomo*) sale a finales del mes de noviembre.
De igual modo, Selecta está preparando una edición para coleccionistas de la serie **Neon Genesis Evangelion**. Para ello, la imagen será restaurada, el sonido español irá en formato Dolby Digital 5.1, y se incluirán nuevas escenas en los episodios 21 a 24 (que justificarán la coletilla de "El montaje del director" que llevará la edición).
También durante noviembre saldrán los tres primeros DVDs de la nueva serie de **Las tortugas Ninja**, que se emite los fines de semana en Tele5. Otros lanzamientos de Selecta que completan su lista de novedades más inmediata son: **Rurouni Kenshin – la serie de TV** 6, **Louie, el guerrero de las runas** 2, **Inuyasha** 6, **Ghost in the Shell Edición coleccionista** + **GiTS: Stand Allone Complex** (episodios 1 y 2).

Otro título gordo que ha salido recientemente y sin previo aviso (*ndM: después de habernos tirado unas semanas intentando que desde Columbia-Tristar nos indicaran qué moñas pasaba con esta película*) es **Tokyo Godfathers**. La película dirigida por *Satoshi Kon* y producida por Madhouse sale a la venta, según la web de Columbia-Tristar, el día 2 de noviembre. Esta emocionalmente y visualmente impactante historia de aventuras, amor y redención nos lleva hasta un Tokio donde las vidas de tres vagabundos cambian para siempre al descubrir a una niña en un contenedor de basura en Nochebuena. A medida que se acerca el año nuevo, estos tres miembros olvidados de la sociedad se unen para averiguar el paradero de los padres de la niña. A lo largo de todo el camino se encuentran con sucesos aparentemente inconexos y con personas que les obligan a enfrentarse a su pasado, a la vez que aprenden a afrontar juntos su futuro. El DVD lleva audio español y japonés, subtítulos en multitud de idiomas, y también incluye tráilers de la película. Aunque no se nos ha facilitado, es posible que el precio ronde los 15 € que cuestan **Cowboy Bebop, la película** o **Memories**, recientemente publicados por Columbia-Tristar.

También tenemos buenas noticias este mes para los amantes del cine oriental de imagen real, pues desde la distribuidora Golem nos informan de la presencia de la película la japonesa **Nadie sabe** en la sección oficial de la Semana Internacional de Cine de Valladolid – SEMINCI (*ndM: que ya habrá terminado cuando leáis este número...*). Así, este título distribuido por Golem en España y que ya recibió el Premio al Mejor Actor en la pasada edición del festival de Cannes, viajará a Valladolid con la intención de intentar llevarse la Espiga de Oro. **Nadie sabe**, de *Hirokazu Kore-Eda*, se titula originalmente **Daremo shiranai**, y se trata de un filme muy reciente (fue rodado entre 2002 y 2003) que, basándose en un suceso real ocurrido a finales de los 80, nos habla de cuatro niños que, tras ser abandonados por sus padres, deberán buscarse la vida gracias al apoyo mutuo.
El dossier de prensa reza: "cuatro niños viven tranquilamente con su madre en un piso de Tokio. Ninguno tiene el mismo padre y tampoco han ido nunca al colegio. El propietario del piso ni siquiera conoce a tres de ellos. Un buen día, la madre desaparece dejando un poco de dinero y una nota para que el mayor se ocupe de sus hermanos. Así empieza una nueva vida para los cuatro niños que sólo se tienen a sí mismos, una vida que nadie sabe. Cruelmente abandonados, los cuatro se las arreglan para sobrevivir en su pequeño mundo en el que fijan sus propias reglas. Pero al enfrentarse al mundo exterior, se derrumba el frágil equilibrio que habían conseguido mantener. En sus anteriores películas, *Kore-eda* ya había utilizado téc-



nicas propias del documental. En **Nadie sabe** va aún más allá y consigue borrar la frontera entre la ficción y el documental. *Kore-eda*, a lo largo de los 141 minutos que dura el filme, describe la evolución de los sentimientos de los jóvenes personajes a través de su vida cotidiana en un pequeño piso de Tokio: laca de uñas, un piano en miniatura, sandalias que hacen ruido, un cuenco de pasta instantánea, un caja de bombones. Su objetivo no se limita a enseñar el universo de esos niños abandonados, también quiere mostrar la dulzura y la hermosura de la infancia".
En cualquier caso, esta película está recibiendo muy buenas críticas por todo el mundo. Aparte de haber sido seleccionada por Japón para las candidaturas a los Oscar 2005 en la categoría de Mejor Película Extranjera, ha recibido grandes premios en los festivales de Cannes, Ghent y Chicago.

Por otro lado, Karma Films será la responsable de que se estrene el día 19 de noviembre en nuestras pantallas **Dos hermanas**, filme coreano cuyo renombre es equiparable al de películas como **Ringu** (The Ring) o **Dark Water**. Inspirado en una leyenda local, este relato de terror narra la terrible odisea de dos hermanas que llegan a la casa que su padre viudo comparte con su nueva esposa. La creciente crueldad de la madrastra, unida a apariciones del fantasma de la madre de las jóvenes, irá creando una atmósfera de miedo irrespirable. **Dos hermanas** es una adaptación de la leyenda popular coreana "Rosa y la Flor de Loto" (que es lo que significa el título original del filme). La película puede ser considerada como un drama familiar, un thriller psicológico y un film de terror. Mientras que las versiones más tempranas de la historia incidían sobre todo en la clásica batalla entre el bien y el mal, la versión de *Kim Jee-woon* constituye un nuevo punto de vista del director sobre los conflictos sociales reflejados en la vida de una familia disfuncional.

Más películas orientales que nos llegan: la tailandesa **Ong Bak** llegará también a nuestros cines gracias a la distribuidora Manga Films. Se estrenará el día 29 de diciembre. Dirigida por *Prachya Pinkaew*, la película se titula igual que una estatua legendaria de Buda que se halla en el templo de Nong Para-du, en la Tailandia rural. Los aldeanos creen que los poderes mágicos de Ong Bak los protegen de todo mal. Un despiadado gángster roba la cabeza del buda dejando al pueblo totalmente desprotegido. Sus habitantes buscarán a un guerrero para recuperar el buda y enfrentarse a la banda de gángsters. Este guerrero será *Ting*, un huérfano criado en el templo y alumno de *Pra Kru*, un amable monje experto en el ancestral arte del Muay Thai: "Las Nueve Armas Corporales". Esta película fue la ganadora de la sección Orient Express del festival de Sitges de 2003.

Tras su paso por la Semana de Terror de San Sebastián y su exhibición en el Festival de Orense, **Llamada perdida** (de *Takashi Miike*) podrá verse en los cines españoles desde el 5 de enero de 2005. Y para unos meses más tarde (en principio, abril; no obstante, el estreno podría adelantarse) se prevé el estreno de **El ocaso del samurái** (Twilight Samurai), de *Yoji Yamada*, que fue candidata en los Oscar 2004 a Mejor Película Extranjera. Por último, de cara al mes de octubre de 2005 se planea estrenar **Hidden blade**, del mismo director (*Yoji Yamada*), la cual, para muchos, es la nueva obra maestra de *Yamada*. **Hidden blade** ha inaugurado la presente edición del Festival de Cine de Tokio.

En el terreno del DVD, DeAPlaneta ha elegido el día 22 de noviembre para poner a la venta un segundo paquete de películas dirigidas por *Kenji Mizoguchi*. Contendrá cinco discos, esto es, las películas **Historia del Último Crisantemo**, **Cuentos de la Luna Pálida**, **La Emperatriz Yang Kwei-fei**, **Utamaro y sus cinco mujeres**, **Los Músicos de Gion**. El primer cofre apareció a finales de octubre y contenía los títulos **La Mujer Crucificada**, **Los Amantes Crucificados**, **El Intendente Sansho**, **La Señorita Oyu**, **La Calle de la Vergüenza**. Cada paquete cuesta unos 50 €.
Otro paquete que DeAplaneta se encargará de poner en tiendas será el dedicado al terror oriental y que contendrá los títulos **Audition**, **Dark Weater**, **The Eye** y **La maldición**, mientras que **La maldición 2** estará disponible para alquiler a partir del mes de diciembre. Al mismo tiempo, Selecta Visión tiene previsto poner en alquiler **Red Shadow**, del japonés *Hiroyuki Nakano*.

Más títulos de imagen real cuya aparición es inminente: La casa Camelo pone a la venta **Dead or alive**, **Dead or alive II**, **Dead or alive final** y **Graveyard of honor** (todas ellas de *Takashi Miike*, si bien ésta última es una adaptación del clásico de *Kinji Fukasaku*).

Y ahora volvemos al campo del anime, aunque en este caso a nivel televisivo. Como ya dijimos el mes pasado, el canal Buzz estrenará **Berserk** el 15 de Diciembre (habrá dos pases al día, uno a las 11:30 y otro a las 22:00; consta de 25 episodios). Asimismo, en ese mismo mes se estrena **Hellsing** (día 14 a las 14:30 y a las 21:00; son 13 episodios), **Zaion** (se emitirá el día 25 a partir de las 22:00) y **Wolf's Rain** (desde el 1 de diciembre a las 13:30 y a las 20.30). También son de destacar las maratones de **Furi Kuri** que harán el día de navidad (desde las 10 de la mañana), de **Saint Seiya** (se emitirán los largometrajes de esta serie ese mismo día, desde las 16:00) y de **Rurouni Kenshin** (nuevamente, emitirán todos los OVAs; a partir de medianoche, la noche del 25 al 26). Y por último, se emitirá la película **Perfect Blue** en diferentes horarios a lo largo de los meses de noviembre y diciembre.



Por otro lado, el mes pasado llegamos *in extremis* a tiempo de anunciar el estreno de **Duel Masters** en Antena 3. Pero dado que sólo la emiten los fines de semana, no importa que este mes también os lo recordemos ^^. La serie, de 26 episodios, se centra en el popular juego de cartas del mismo nombre creado por la japonesa Wizards of the coast. La versión española llega de tierras americanas, así que, para variar, tendremos que sufrir los retortijones que provocan las versiones alteradas y retocadas (en este caso, con un tono humorístico inexistente en la versión original) en que se especializan las distribuidoras "gringas".

También hablábamos el mes pasado del estreno de **Bobobo-bo Bo-bobo** (o **Boboboubo Boubobo**, según lo queramos transcribir) en Cartoon Network. En principio el estreno iba a ser el día 2 de noviembre, pero por retrasos en el proceso de traducción y doblaje de la serie (y por precipitarse Cartoon Network a programar la serie antes de haber recibido los másters ^^) la cosa será el 22 de noviembre. Habrá dos pases de lunes a viernes, uno a las 14:40 y otro a las 17:55 (aunque parece que el día del estreno el pase de las 14:40 será a las 13:40). Esta reciente producción de Toei, basada en un manga de *Yoshio Sawai*, dirigida por *Hiroki Shibata* y emitida en Japón por TV Asahi (la misma que programa cada semana **Doraemon** o **Shin-chan**) se caracteriza por unos diseños de lo más cómico y nos lleva hasta el año 3000 y pico después de Cristo, fecha en que nació el Imperio Margarita, que fue extendiendo su dominio por toda la Tierra. El Emperador *Tsuru Tsururiina IV*, malvado entre los malvados, intenta conseguir que todo el mundo sea calvo, por ello envía por

todo el planeta a los cazadores de pelo, un ejército que va cortando el pelo a todos los que encuentran a su paso. Su triunfo estaba asegurado... hasta el nacimiento de un nuevo y peculiar héroe llamado *Bobobo*. Su especialidad: la lucha. Su arma destructora: ¡¡dos pelos muy largos que le salen de la nariz!! Utilizándolos como dos látigos, *Bobobo* es capaz de derrotar a todos sus enemigos y hacer fracasar el plan diabólico de *Tsuru*. Pero ahora tiene una misión más delicada: proteger a *Beauty*, una niña única superviviente con pelo de su pueblo.
Y otra emisión destacada en Cartoon Network: el primer fin de semana de diciembre (esto es, los días 4 y 5) la cadena programará un **Gran Maratón Doraemon**, que se emitirá por las tardes, a partir de las 16h.
Continuamos hablando de Cartoon Network, pues el próximo mes de diciembre verá nacer a su canal "hermano". El canal se llamará Boomerang y, al igual que C.N., estará producido por Time Warner (propietaria de los grupos Hanna Barbera y Turner). Se especializará en la emisión de series de animación "que marcaron época", con especial énfasis en las producciones distribuidas por la Warner-Hanna Barbera (esto es, **Scooby Doo**, **Looney Tunes**, **Tom y Jerry**, **Los picapiedra** (serie que, por cierto, empezará a salir en DVD en febrero), **Los autos locos**, **La hormiga atómica**, etc), aunque también tendrán cabida producciones externas como **D'Artacan y los tres mosqueperros**, **Heidi** o **Vicky el vikingo**. Las emisiones comenzarán el día 1 de diciembre a través de la plataforma Digital + y se prevé que el canal funcione las 24 horas del día y que emita al mismo tiempo en versión doblada y en versión original. Boomerang viene emitiendo desde hace tiempo en Hispanoamérica, el Reino Unido, Francia o Italia.

Por cierto, TVE decidió adornarnos el Salón del Manga con la emisión del filme **Pokémon 2: El poder de Uno**, el día 1 de noviembre (como ya anunciamos en nuestro foro semioficial de internet).

Otro estreno del que venimos hablando es **Megaman NT Warrior**, que se emite en Fox Kids desde el 2 de noviembre. *Megaman*, héroe sobradamente conocido en el mundo de los videojuegos, protagoniza esta serie que se emite a las 13.25 y a las 18:40 (entre semana) y a las 9:00 los fines de semana. En un futuro cercano, internet y las nuevas tecnologías están tan expandidas que todos los ciudadanos disponen de dispositivos portátiles llamados PET, cada uno de los cuales cuenta con Netnavi, un navegador humanoide (*ndM: ¿eso no era en **Chobits**?*) con el que el usuario puede desempeñar fácilmente todo tipo de tareas. *Lan Hikari* tiene la afición de luchar contra los monstruos virtuales con la ayuda de *Megaman*, su netnavi.
Hablando de Fox Kids, su programación navideña estará caracterizada por maratones y emisiones de varios episodios seguidos de sus series más destacadas. Así, desde el 22 de diciembre y hasta el 6 de enero, entre las 8:10 y las 13:00 se ofrecerán dos capítulos de **Los Quintillizos**, **Sonic X**, **Totally Spies**, **Pokémon Advanced**, **Digimon Frontier** y **Megaman NT Warrior**. Y en cuanto a los maratones (que en esta ocasión se llamarán Mara13tones, pues cada uno consistirá en la emisión de 13 capítulos seguidos de una determinada serie), el horario será de 13:00 a 18:15. Las series elegidas serán: **One Piece** (del 22 al 25 de diciembre), **Pokémon Advanced** (del 26 al 29), **Totally Spies** (del 30 de diciembre al 6 de enero), **Sonic X** (del 3 al 6 de enero) y **Megaman NT Warrior** (del 11 al 12 de diciembre y del 18 al 19).
Y siguiendo con Fox Kids, su filial dedicada a los productos de consumo (JCP - Jetix Consumer Products) ha llegado a un acuerdo con la firma británica Feva para que ésta sea la licenciataria a nivel europeo de los juguetes asociados a la serie **Sonic X**. Por su parte, Feva ha comunicado que entre los productos que desarrolle se encontrarán figuras coleccionables, peluches y figuras hinchables. La comercialización de estos productos, prevista para mercados como el francés, el británico, el holandés, el italiano, el alemán, el español o el israelí, tendrá lugar a comienzos de 2005, y se espera que en las navidades de ese mismo año todos estos productos estén ya perfectamente implantados. De igual modo, Jetix Entertainment ha anunciado sus intenciones de poner a la venta en DVD los episodios de **Sonic X** en varios países europeos. Así, estos lanzamientos se han producido ya en Escandinavia, el Benelux, Austria, Suiza y Alemania, y se espera su inminente salida en Israel, Francia, Italia y el Reino Unido.

Por otro lado, el canal Súper-Eñe, que, como ya contamos, es el encargado de sustituir al canal Club Súper 3 tras la independización de Buzz, en un primer momento continuará emitiendo las mismas series que componían la parrilla de Súper 3, si bien poco a poco irá incorporando algunas producciones de D'Ocon Films (la productora, junto con Mediapark, del canal temático Súper-Eñe). Así, entre las series que se estrenarán en breve están **Kong** (emitida ya por algunas autonómicas) y **Frog** (una prometedora serie producida por D'Ocon y que despertó gran interés en la feria MIP-COM de 2003). Otras series que podrán verse próximamente en el canal son **La última reserva**, **La conspiración Roswell** (emitida también por algunas autonómicas), **Capertown Cops**, **Monster Rancher**, **Mitos y leyendas** o **Este chico es un demonio**. En cualquier caso, los primeros estrenos, confirmados, se esperan en el mes de diciembre y serán la popular **Scruff** (conocida también como **Rovelló**), **Aprendices de bruja**, **Capitán Fracasse**, etc.

Otro canal que es noticia es Tele5, aunque la noticia no sea muy agradable... Según nos han informado, desde el día 6 de noviembre su programación infantil (los fines de semana) será reemplazada por una pequeña franja entre las 7:30 y las 8:30 (*ndM: qué horas más estupendísimas*) que contendrá series de animación (de momento, **Winx Club** y **Las tortugas Ninja**) dentro del espacio Birlokus Club, y, a continuación, la emisión de una película de imagen real de corte infantil y que se extenderá hasta las 10:30 de la mañana, hora en que comenzará el espacio de manualidades Kombai & Co (producido por Selecta Visión). No obstante, el cese en la emisión de series como **UFO Baby**, **One Piece**, **Hamtaro**, **El Príncipe Mackaroo** y las demás que venían emitiéndose no debe llevarnos a conclusiones demasiado alarmistas, pues las cadena sigue disponiendo de los derechos de emisión y, según ellos mismos nos han indicado, "más adelante se informará de su ubicación a través de la parrilla de programación de la cadena".

Y así damos por concluida la sección de anime, cine, DVD y televisión.





NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y anime.

Dejamos paso ahora a las noticias breves, varias, internacionales o relacionadas con algún tipo de evento.

La película coreana **Shiri** (que se puede encontrar en nuestro país en DVD) se convirtió en todo un éxito en la taquilla coreana en 1999. Ahora se está rodando la segunda parte de esta película de acción sobre policías y terroristas.

Nobuo Uematsu, el compositor de la banda sonora de **Final Fantasy**, ha anunciado que deja Square Enic para trabajar en Please Smile como compositor asociado a la compañía (aunque no perteneciente a ella).

Después de que en las últimas semanas saltara el rumor ocasionado por las últimas apariciones públicas de *Takeshi Kitano* (donde se le ha visto con el pelo teñido de rubio), por fin parece confirmado que se rodará una secuela de **Zatoichi** (también publicada recientemente por aquí en DVD). Aunque todavía hay muy poca información, la que hay la ofrece una página web próxima al director *Takeshi Kitano*, y parece ser que la película podría verse para el Festival de Venecia del año próximo. *Kitano* dejó entrever en su momento que cabía la posibilidad de rodar esa secuela, pues **Zatoichi** había funcionado muy bien y podría ser la forma idónea de embolsarse unos cuantos yenes para poder dirigir un guión que estaba preparando sobre *Tokugawa*, para lo cual requería de un gran presupuesto del que no disponía por el momento.

Volvemos a hablar de **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex**, pues la "videojuguetera" Atari ha anunciado que el juego basado en esta serie llegará a tierras europeas durante los primeros meses del año que viene. También han asegurado que el juego estará completamente traducido. La pregunta es... ¿al inglés o a cada una de las lenguas europeas (por lo que, lógicamente, podríamos disfrutarlo en español)?

El pasado Salón del Manga de Barcelona (del que venimos hablando en toda esta sección ^^) logró una asistencia, según datos de Ficomic, de unas 58.000 personas, lo cual significa un aumento de 15.000 personas con respecto a la edición de 2003. No obstante, hay que recordar que este año el evento duró un día más.

La cadena autonómica valenciana, Canal 9, estrenará un programa-concurso de entretenimiento basado en un formato originalmente japonés llamado **Street Fight**, que ya ha sido exportado a otros tantos países. La versión valenciana se titulará **Un milió en joc** ("Un millón en juego") y estará presentada por *Gretel Stuyck*. Su emisión se prevé para los lunes en torno a las 20:15. El programa, producido por Trivisión y Epg Entertainment, ofrece cada día un millón de euros, a los que optarán numerosos concursantes, incluido el público en el plató, gente desde la calle o los propios espectadores. Para hacerse con el botín, los concursantes deberán afrontar diferentes pruebas de destreza donde dos grupos deberán hacer frente a desafíos de concursantes anónimos.

Otro anime / manga que pasa a la gran pantalla con personajes de carne y hueso es **Saikano**. *Aki Maeda* (*Noriko* en **Battle Royale**) será la protagonista.

Con el manga de **Old boy** recién aparecido en nuestras tierras, aprovechamos para esperar su adaptación cinematográfica, de la que ya avisaremos en estas páginas. Según nuestros compis los *Munuera*, "es una pasada. Simplemente brutal. De ahí el premio en el festival de Cannes. *Tarantino*, que encabezaba el jurado, debió alucinar pepinillos". Que te secuestren durante años sin saber por qué en una habitación, sin otro contacto con el mundo exterior que una televisión, puede ser muy traumático y más si después te dejan en libertad sin razón aparente.

La que sale peor parada según las críticas es la adaptación de **Devilman** (el popular manga de terror creado por *Go Nagai*) que se estrenó el día 9 de octubre en Japón. La web es: http://www.devilmanthemovie.jp/

Posiblemente hayáis oído hablar también de **¿Bailamos?** (que se estrena el 5/11), un filme americano protagonizado por *Jenifer López* y *Richard Gere*. Lo que no se oye tanto es que se trata de una adaptación de la popular película japonesa **Shall we dance**, que, si un servidor no recuerda mal, fue emitida por Canal Plus hace no demasiado.

La V edición de Animadrid, que tendrá lugar en Pozuelo de Alarcón durante los días 3 al 11 de diciembre, rendirá homenaje a *Joan Gabriel Tharrats* –historiador y cineasta que falleció en 2003–, *Juan José Mendy* –fundador de la empresa Iskra, dedicada a la producción de cortos de animación y a la restauración de películas– y a *Raoul Servais*, uno de los maestros de la animación contemporánea.

Otro conocido festival, que se celebrará en enero, es el de Angoulème. Se trata quizá de uno de los mayores salones del cómic de Europa (si no el más importante). En esta ocasión, entre los invitados estarán nada menos que *Naoki Urasawa* (**Monster**, **20th century boys**, **Yawara**) y *Yoshihiro Tatsumi*, que irán acompañados por, entre otros, por *Craig Thompson* (**Blankets**), *Art Spiegelman* y *Eddie Campbell*.

Y seguimos con eventos y festivales, porque ya se conocen las películas de animación preseleccionadas para ir a los Oscar de 2005. Son: **Ghost in the Shell: Innocence** (Production IG), **The Incredibles** (Pixar), **Shrek 2** (DreamWorks), **Shark Tale** (DreamWorks), **Home on the Range** (Disney), **Teacher's Pet** (Disney), **The Polar Express** (Warner Bros), **The SpongeBob SquarePants Movie** (Paramount / Nickelodeon) y **Clifford's Really Big Movie** (Scolastic). De entre todos estos sólo tres saldrán seleccionados (el día 25 de enero), que serán finalmente los candidatos a llevarse el Oscar (el 27 de febrero). En cuanto a calidad de animación, esos tres títulos podrían ser **Innocence**, **The Incredibles** y **Shark Tale**. Pero es previsible que el filme de Production IG tiene poco que hacer frente al poderío de Disney o los intereses de la Warner...

Finalmente, **Steamboy** (de *Katushiro Otomo*) se estrenará en Estados Unidos el 18 de marzo de 2005. Entre tanto, en Japón se anuncia ya el videojuego para Playstation 2.

Kadokawa Shoten ha anunciado la producción de una nueva serie de televisión de **Full Metal Panic**. La saga cuenta ya con dos series, dirigidas por *Yasuhiro Takemoto*. **Full Metal Panic** cuenta la historia de *Sosuke Sagara*, un soldado de élite de una organización militar independiente llamada Mithril, a quien se le encarga la misión de infiltrarse en un instituto para proteger a *Kaname Chidori*, que está en peligro de ser secuestrada. Rápidamente surgen las chispas entre *Chidori* y *Sosuke*. La primera serie se centra en el tema del secuestro de *Chidori* y los motivos del mismo, mientras que la segunda serie tiene un carácter más cómico y da rienda suelta a las confusiones y situaciones surrealistas que se producen por el comportamiento militar de *Sosuke* ,que lleva toda la vida sirviendo al ejército y no sabe cómo comportarse en un instituto. La tercera entrega de la serie llevará por título **Full Metal Panic Second Raid**.

El jurado de la 49ª Semana Internacional de Cine de Valladolid decidió otorgar la Espiga de Oro, por unanimidad, a la película **Hierro 3**, del director coreano *Kim Ki-duk*. Otro título oriental galardonado fue **2046**, del chino *Wong Kar-Wai*, que recibió el premio a la Mejor Dirección de Fotografía.

Por noveno año se han otorgado los premios de animación de Kobe. Este año los galardonados son:Premio individual: *Kenji Kamiyama* (**Jin Roh**, **Blood: The Last Vampire** y **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex**); Premio especial: *Shigeru Watanabe* (productor de **Akira**, **The Wings of Honneamise**, **Memories** y **Stand Alone Complex**); Mejor título de cine: **Innocence**; Mejor título televisivo: **Hagane no Renkin Jutsushi** (Full Metal Alchemist); Mejor OVA: **Jungle Wa Itsumo Hale Nochi Guu Final**; Mejor trabajo por Internet: **Skiijanpu Pea** (Ski Jumping Pairs); Premio Radio Kansai al mejor tema musical: **Danzen! Futari wa Pretty Cure** (*Gojou Mayumi*).

BREVES

La editorial francesa Kana ha anunciado algunas de sus novedades para el año 2005. Son: **Prince of tennis**, **Zipang**, **Koinjiki no Gash** y **Yakitake!! Japan**.

Parece que finalmente la adaptación americana de la película de Hong Kong **Infernal Affairs** va a llevar el título de **The Departed** y estará dirigida por *Martin Scorsese*. Los dos protagonistas que en la versión original interpretaban *Andy Lau* y *Tony Leung* serán interpretados por *Mat Damon* y *Leonardo DiCaprio*. **Infernal Affairs** es la historia de un policía que se infiltra en la mafia y de un mafioso que se infiltra en la policía. En la versión americana un gángster irlandés se infiltrará en la policía de Boston.

Entre el 10 y el 12 de diciembre tendrá lugar **III Salón del Cómic de Getxo** (Vizcaya). *Peter Gross* (autor norteamericano que ha trabajado para la prestigiosa línea Vertigo de DC Cómics), *Carlos Ezquerra* (veterano dibujante que compagina el mundo del cómic con la ilustración. El creador de personajes tan populares como *Juez Dredd* y que ha prestado su lápiz a varias editoriales americanas y británicas) y *Bryan Talbot* (autor que revolucionó el cómic en su Inglaterra natal con **Las aventuras de Luther Arkwright** y que cuenta con una extensa carrera en la que destacan títulos como **Sandman** o **Hellblazer**) son algunos de los invitados más destacados. Este evento tendrá lugar en una gran carpa de 2 500 m², instalada en la plaza de la estación de Las Arenas. El recinto dispondrá de una zona comercial con más de 50 stands, un área de exposiciones, una zona de talleres y un salón de actos. El salón permanecerá abierto en horario de 11:00 a 14:30 y de 17:00 a 21:00 y el precio de la entrada será de 1 euro. Todos los visitantes recibirán una revista como obsequio. Entre las exposiciones previstas, el Salón dedicará una de sus muestras a la obra de *Max*, autor del cartel de este año para el evento y uno de los dibujantes de cómic más activos de nuestro mercado. Además, el público podrá disfrutar de una exposición dedicada a la saga **Star Wars**, con material relacionado con la popular creación de *George Lucas*, así como de una muestra genérica sobre Manga, titulada "30 años de cómic japonés en España". info@getxokultura.com - www.getxo.net

Y hablando de eventos, y aunque igual para cuando leas esto ya es tarde, recordamos que del 25 al 29 de noviembre se celebra **ExpoCómic 2004** en el Pabellón de Convenciones de la Casa de Campo de Madrid, contando con *Stan Sakai* como principal atractivo para los aficionados a las buenas historias de samuráis.

Ya hablamos el mes pasado de la película **Arsène Lupin**, que si bien no es japonesa ni tiene que ver con el personaje *Lupin III*, sí se basa en las conocidas novelas de *Maurice Leblanc*, en las que (vagamente) se basó *Monkey Much* para crear a *Lupin tercero*. El estreno del filme fue el 13 de octubre en Francia. Uno de los protagonistas de la película lo encarna *Kristin Scot Thomas* (**El paciente inglés**), concretamente a la condesa de Cagliostro. http://www.club-internet.fr/arsenelupin/

Finalmente se estrena en Francia el 12 de enero de 2005 la nueva película de *Hayao Miyazaki*, con el título "**Le château ambulant**", distribuida por Buenavista. Por otro lado, este mes de diciembre se concede al reconocido director el título de Caballero de las Artes y las Letras, que será entregado por el presidente de la República.

Nuestros vecinos franceses celebran la aparición de una nueva editorial llamada Punch Comics que se centrará en publicar shonen, sobre todo de temática deportiva y comedias románticas. Para inaugurar su andadura publicarán **No Bra** (dentro de ese género cómico-romántico) de *Kenjiro Kawatsu*, **Go and go** de *Takao Koyano* (un manga sobre béisbol) y **Gonta** de *Katsutoshi Morita* (manga de boxeo). http://www.punch-comics.com/

No obstante, no todo son alegrías para los otakus franceses, pues Columbia ha anunciado que el 7 de diciembre aparecerá en el mercado el DVD de **Tokyo Godfathers**, de *Satoshi Kon*, cuando todo apuntaba a que se iba a estrenar en las pantallas de cine antes de aparecer en ese formato.

La, hasta ahora, productora de cine Shochiku dedicará una división a desarrollar productos relacionados con la animación. Su intención es realizar cinco películas de animación al año, además de productos para televisión. Según parece, la cosa comenzará el año que viene. Hasta ahora la compañía había distribuido algunas películas como **Gensomaden Saiyuki** o **Ultraman**.

El 3 de noviembre es la fecha en la que los japoneses podrán comprar el nuevo videojuego **Arc the lad Generation**. Eso sí, sólo podrán jugar a este nuevo RPG si tienen una Playstation 2.

Fechas de estreno de nuevas series en Japón: 5 de octubre (**Samurai Gun**, serie de samuráis en el siglo XIX que utilizan armas de fuego; **Bleach**, el estudio Pierrot se encarga de animar esta serie), 6 de octubre (**Gankutsuou**, la versión que Gonzo ha realizado de **El Conde de Montecristo**, pero con un diseño y una ambientación muy originales), 7 de octubre (**Beck**, Madhouse realiza esta serie que gira en torno a la música), 8 de octubre (**W**, **Wish**, **Zipang**), 9 de octubre (**Kidou Senshi Gundam Seed Destiny**), 11 de octubre (**Black Jack**, adaptación del manga de *Osamu Tezuka*), 12 de octubre (**Yakitake!! Japan**: serie culinaria con la que uno puede aprender miles de recetas para cocinar pan).

Shinichiro Watanabe ha anunciado que habrá una segunda temporada de **Samurai Champloo** que empezará a emitirse en Japón el próximo mes de enero.

Mahou Senshi Negima es la nueva obra del autor de **Love Hina**, *Ken Akamatsu*. La serie animada se comenzará a emitir el 6 de enero.

Kimagure Robot será el nuevo proyecto del Studio 4ºC, donde trabaja *Koji Morimoto*. La serie de animación contará con unos diez episodios de dos minutos cada uno que se emitirán a partir de noviembre. **Kimagure Robot** es la adaptación de una obra de *Hoshi Shinichi*. http://streaming.yahoo.co.jp/promo/selection/kimagure-robot/

La organización de Animacor presentó el día 19 de octubre la lista de contenidos de I Muestra Internacional de Cine de Animación de Córdoba, Animacor 2004. El evento ha programado tres ciclos dedicados a la animación: uno se dedicará a la animación española, otro a la portuguesa y el tercero lo hará a la japonesa. También se apuntó que *Bob Balser*, uno de los principales responsables de la mítica película **El Submarino Amarillo** (y también, en gran medida, del impulso del Foro Cartón) será homenajeado durante el Festival.

Score Entertainment y Bandai America Inc llegaron recientemente a un acuerdo por el cual se comprometen a lanzar en EE.UU. el último juego de **Inuyasha** desarrollado por Bandai para PS2. Junto con este título el comprador recibirá una exclusiva tarjeta TCG promocional. La fecha del lanzamiento prevista para **Inuyasha: El Secreto de la Máscara Maldita** es el 1 de noviembre.

El diario El País informó recientemente de que Iberdrola (principal propietaria del grupo Media Park, pues dispone de un 83,5%) se encuentra negociando la venta de su participación en la productora a otros cinco grupos del sector audiovisual. El importe total de la venta se estima en unos 25 millones de €. Esas cinco compañías serían Lavinia, D'Ocon Films, Filmax, Gestmusic y La Productora. Por el momento se ha garantizado la permanencia de la plantilla de 90 personas que Media Park tiene en la actualidad.

La famosa mascota japonesa *Hello Kitty* acaba de cumplir 30 años, y sigue gozando de un tremendo éxito comercial, según demuestran las ventas conseguidas el año pasado de los más de 50.000 productos existentes en todo el mundo, lo cual viene a ser casi la mitad de la facturación de Sanrio, la compañía licenciataria de la marca. Esta gatita fue ideada en 1974 por *Ikuko Shimizu*; en un principio sería un motivo que adornaría los monederos de las jóvenes japonesas. Pero pronto llegó su verdadero éxito internacional, pues en 1980 *Yuko Yamaguchi* bautizó y dotó de vestimentas a la mascota. El último producto derivado de **Hello Kitty** es una versión robotizada (Hello Kitty Robo) que se ha puesto a la venta en el mercado nipón hace poco. También es curioso saber que la delegación que la Unión Europea tiene en el país del sol naciente eligió a *Kitty* como encargada de promocionar la moneda europea durante el mes de abril pasado.

Terminamos haciendo un breve repaso a las novedades que aparecerán en el mercado italiano del manganime durante el mes de diciembre. Dentro del manga impreso, destacan **Valzer delle magnolie** (a 3,10 €), **E' quasi magia Johnny / Kimagure Orange Road** (a 2,60 €), **C'era una volta in Giappone** (a 4 €), Ring (a 7 €), **X-Day** (a 5,60 €) y **Time Stranger Kyoko** (a 5,40 €). En cuanto a anime, se empezará a editar en DVD los títulos **Dai-Guard**, **Lost Universe**, **Remi la ragazza senza famiglia**, **Mythical Detective Loki Ragnarok**, **Heidi**, **Shin Tenchi Muyo: il film**, **Creamy Mami**, **Holly e Benji: Road to 2002** y **Starblazers 3ª serie**. Y por último, también saldrá la novela de **Mobile Suit Gundam** al precio de 10 €.

Mazochungo (Jacobo de Pedro) y Lázaro

FELICIDADES SALÓN DEL MANGA

Si un acontecimiento revoluciona el mundo del manga y el anime, ése es el Salón del Manga de Barcelona. Del 29 de octubre al 1 de noviembre La Farga de L'Hospitalet volvió a ser invadida un año más por ávidos otakus y curiosos atraídos por el fenómeno en que se ha convertido el salón del manga.

Novedades, exposiciones, proyecciones, mesas redondas, concursos y cualquier actividad relacionada con la cultura japonesa, he ahí los pilares del salón del manga de Barcelona. Es en el marco del salón cuando las editoriales aprovechan para presentar sus últimas novedades y avanzar algunos títulos futuros. Cuando los otakus de todo el territorio español se encuentran y comparten su afición. Es el momento de gastarte los ahorros, de intentar encontrar ese objeto extraño dedicado a tu serie favorita, de perder la vergüenza entonando el opening de esa serie que ves por televisión... Unos días para olvidarse de los problemas de la vida cotidiana y dejarse llevar por una pasión.

Este año el salón decidió de forma acertada prolongar el salón durante cuatro días. Tal decisión ha favorecido a algunas actividades como el concurso de Karaoke o el Cosplay que han pasado de celebrase el mismo día a celebrarse durante un día entero permitiendo la participación de más gente que otros años solía quedarse fuera por falta de tiempo. Aparte de la novedad que suponía este cambio de duración, el salón ha seguido en la línea de años anteriores ampliando su espacio para instalar dos exposiciones: una dedicada al mundo de los samuráis con armadura completa incluida además de armas de todas clases, y una segunda dedicada a exponer los carteles que



habían participado en el concurso que la organización realiza para escoger el cartel del salón.

La autora invitada este año ha sido la más que desconocida por la inmensa mayoría *Mari Kitayama*, diseñadora de personajes de series como **Yu Yu Hakusho** o **GTO**. Además, como está comenzando a ser habitual, el *Estudio Pierrot* estaba presente también para presentar sus nuevos trabajos. Si tenemos en cuenta que el disfraz por excelencia del salón era **Naruto**, su presencia está más que justificada.

Las actividades organizadas por la *Asociación Cultural Wa Rei Ryu* (conferencias, exhibiciones de artes marciales...), el área de videojuegos con sus competiciones, el taller de manga organizado como cada año por la *Escuela Joso*, la Mangateka, la sala de proyecciones y las sala de actos con las habituales presentaciones de novedades o las mesas redondas con temas tan apasionantes y originales como "el futuro del anime en España" son algunas de las muchas actividades que tuvieron lugar durante cuatro intensos días. Podríamos continuar enumerando unas tras otra las actividades o los diversos aspectos del salón del manga pero hemos decidido acercaros el salón a través de la opinión directa de la gente que estuvo sufriendo o disfrutando de él.

Marta "Tinuviel" Munuera



Minami dispersó a sus intrépidos redactores entre la marea humana que se congregó en el recinto con una misión: informar de todo lo allí acontecido a través de sus experiencias y sensaciones personales. He aquí el resultado de nuestro trabajo de campo.

NEORUB

Bueno, se acabó otro salón del manga de Barcelona. Y ahora yo tengo que decir lo que me pareció, me temo... Pues creo que voy a romper un poco los moldes. Ciertamente, teníamos entre manos uno de los eventos más grandes en lo que respecta al panorama manga-anime, con un montón de representantes, distribuidoras, tiendas... todo tenía cabida en La Farga durante esos 4 días. Pero claro... todo tan grande, que uno apenas puede disfrutarlo. Mucha sobrecarga en el ambiente, tensión por todas partes. Querías ir al baño y no ibas porque te lo harías encima antes de atravesar la marea de gente. Llegaba a dar pereza ir a comprar un póster o un tomo pensando en la cola que habría. No obstante, con un grupo de amigos con los que ir, metiéndote en el papel de aficionado, friki, otaku o lo que quiera que seáis y con un puntito de paciencia, yo por lo menos disfruté como un niño que ve todo por primera vez. ¿El dolor de cabeza, pies y malestar general? Lo aparqué hasta el martes.

Lo mejor: *Sentir que vives desde dentro una pasión, que estás presente en ella. El buen ambiente general que se respiraba, pese a la (sin duda) disparidad de caracteres e ideas.*
Lo peor: *El agobio, la pereza y la tensión son malas amigas de cualquier evento. El panorama por allí potenciaba las tres. Frase caótica por excelencia: "¿Dónde estaba este stand?"*
Puntuación: 7

JAIME "THORIN" MUNUERA

Otro Salón del Manga de Barcelona más, otra prueba fehaciente del crecimiento del público del manga, en especial público adolescente. A pesar de que las editoriales se empeñen en contarnos año tras año que el manga no vende, o que se repitan una y otra vez las famosas mesas redondas de "al manga le quedan dos años", eventos como éste demuestran que el cómic japonés ya está asentado y cuenta con multitud de seguidores y cada vez más publicaciones. La cantidad de tomos que aparecen mes tras mes es capaz de hundir la economía más estable y lejos quedan, en gran parte, los tiempos de los manga en fascículos. El manga ha engordado en nuestro país y el Salón del Manga de Barcelona amenaza con explotar de un año para otro. Quizá habría que replantear tanto el lugar donde se celebra como su organización: ¿Podríamos llegar a ver una feria del manga con multitud de espacios dedicados a exposiciones, clases de dibujo, cocina japonesa u otros aspectos de su cultura, además del amplio mercadillo? Yo creo que sí.

Lo mejor: *Como siempre, contemplar chicas de buen ver con vestidos ajustados y de proporciones mínimas. Exacto, lo demás es un mercadillo bastante cansino, donde el mayor aliciente es, como siempre, la gente.*
Lo peor: *La cada vez mayor proliferación de juventud que se genera por esporas. Este año, la criminal Naruto hizo emerger más frikis ocasionales aumentando ya de por sí el número ingente del año anterior. No hay quien pueda con esto...*
Puntuación: 6

MAI

30 de Octubre... u u uuuu. Todo el mundo dice que el mejor día del salón es el sábado. Ya de primeras nos tocaba madrugar porque al ser jurado de karaoke (u u uuuuu) teníamos que estar allí a las once o antes (u u uuuu). Finalmente, y después de la odisea que supuso entrar, nos dispusimos a esperar al tardón... (*NdL: Eh, que yo llegué en hora... creo*). Y con puntualidad española nos subimos al escenario (u u uuuu). Ah, por cierto ¿jode que ponga tantas veces "u u uuuu"? Pues os aguantáis (u u uuuu). Y allí estábamos. El jurado. *Jaime Ortega* (u u uuuu), *Yunita* (u u uuuu), *Azukys* (u u uuuu), *José* (u u uuuu) y yo (*Mai Belda* (u u uuuu))... Uy, perdón, y *Lázaro* (ahora también *Coco* (*NdL: Aunque hay que recordar que yo no era jurado, hace tiempo que pasé de eso para evitar malos rollos*)).



Lo mejor fue que, para romper el hielo, subieron a cantar *Kasuki* y *Neorub* y cantaron... ¿qué cantaron?... Efectivamente, una de las canciones más repetidas y que por cierto ya nos sabemos: "Yume no naka e" (u u uuuu).

Y así tres horas. *Raúl*, el chico de sonido, bostezaba, ponía carita de niño bueno pidiendo que acabara ya, *Lázaro* miraba el reloj, y el jurado pedía que se acercaran más al micro que no se oía nada.

Clase de Barrio Sésamo. *Coco* posee a *Lázaro*: "Esto es cerca y esto es lejos. Cerca se os oye y lejos...". Pues tú, antes lo dice y antes sube la siguiente y erre que erre. Felizmente llegó la hora de la comida y con ella, el descanso del (perdón) "u u uuuu". Pero claro, por rollos de organización, lo que tenía que ser una comida de redactores, se convirtió en dos :(¡Cachis en la mar! Fotos, risas, bromas, confusiones (toma homenaje a *Saku* ;)), intercambio de opiniones con redactores de alto nivel cultural, conocimiento de datos hasta la fecha desconocidos (como son la edad de los *Munuera*, *Mazochungo* y un largo etc)...

Y peligrosamente se acercaba. Sí, amigos, se acercaba la hora y por los altavoces se escuchó un: "Que el jurado vuelva al escenario".

Dos canciones y empezó el desvaríe: "Por favor, la organización, que traiga whisky o algo fuerte para el jurado... y para mí", "Yo quiero peché", "Sake ya puestos", "El jurado ya empieza a exigir"... Más clases de *Coco* y más peña haciendo caso omiso a las instrucciones como: El micro cerca, la pinza del micro y para el año que viene... Sería aconsejable evitar al máximo los saltos (¿el escenario tiembla siempre tanto?).

Y para ir aligerando esto, discutimos los premios (que por cierto, fue bastante fácil) y los entregamos. A veces, lo entregaba una azafata-redactora y otras veces, un azafato... Fue divertido ;) Y también fue divertido escuchar a *Jaime Ortega* y Cía. cantando una canción de **Tenchi Muyo**... ¿Veis? Tampoco era tan difícil cantar algo distinto.

¿Cómo acabó el día? Con un chaparrón. A casita y a dormir.

Lo mejor: *Sin duda, conocer por fin a todos mis compañeros. Intercambiar con ellos opiniones y las fotos que nos hemos hecho.*

Lo peor: *La verdad es que no puedo juzgar muy objetivamente, porque apenas me paseé por la Farga, pero diría que la reacción de los otakus con la decisión de los japos.*

Puntuación: No puedo puntuar... Lo siento. El estar con la gente de Minami y reírme tanto, es un 10 redondo subiendo a 11... Pero en lo demás, no puedo opinar.

Azukys

Con una organización que nada tenía que ver con la del año pasado, el salón del manga de este año se llenó por completo de otakus (o frikis, según se mire) con ganas de comprar, de participar en concursos y de oír el opening de **Karekano** (creo que esto ultimo traumatizó a todos los miembros del jurado del karaoke)... En fin, como decía, el salón se llenó, pero no únicamente el domingo (día en que si no ibas disfrazado destacabas) sino que incluso el sábado era imposible andar buscando ese número de ese manga que tantas ganas tenías de comprar. Para más inri, hasta el viernes y el lunes (los días que estaba previsto que menos gente asistiera) me resultó difícil conseguir todas las novedades que mi bolsillo me permitía adquirir. En general, ha sido un "más de lo mismo" pero mejor.

Lo mejor: *Al alargar el salón un día más, tanto en el Karaoke como en el Cosplay pudo participar mucha más gente.*

Lo peor: *La ausencia de algún autor conocido que firmara ejemplares, pues seamos realistas, a la diseñadora de personajes que vino no la conocía nadie.*

Puntuación: 6

YUNITA

Salón del manga de Barcelona: evento que pocos frikis se pierden, y los que lo hacen no es por voluntad propia. Yo, por regla general, me lo pasé muy bien. Acabé hecha polvo, que no podía más... dormí muy poco durante esos días ^^u pero eso sí, lo que es el salón lo viví al 100%. Aun así, le pondría unas cuantas pegas, como las colas que gracias a Dios no tuve que aguantar o el agobio de gente. El viernes se estuvo genial, el salón estaba despejado y se podía ver todo con tranquilidad, sin colas ni codazos, pero el resto de días... ¡qué mareo! En fin... yo creo que el salón fue bueno en general, menos caótico que el año pasado y con mejor organización, con los contrapuntos que ya he mencionado, claro.

Lo mejor: *Ver a tus amigos frikis de otras partes de España (¡por fin!), conocer a la gente o reavivar viejas amistades. El buen rollo general.*

Lo peor: *¡El karaoke! Por favor, la repetición de canciones, hasta las narices del karaoke... A ver si para el año que viene amplían el repertorio y la gente da muestras de una mínima originalidad... debería haber un premio a la canción menos cantada y mejor cantada.*

Puntuación: 7

Anna Gómez (Sakurita)

¡Hola a todos! Me dispongo a explicar lo que para mí ha sido uno de los mejores salones de mi vida, el X Salón del Manga de Barcelona. Llegué el Sábado a las 11 con mi acreditación, nada más entrar la gente súper amable me pedía fotos (iba de Kogal), y charlaban amistosamente conmigo, más tarde un chico al

que hago mención especial me grabó con su cámara de vídeo, dado que lee mi sección asiduamente, ¡gracias por los ánimos cielo! El sábado fue eso, un cúmulo de sensaciones, de conocer a gente nueva y de disfrutar de una comida muy... interesante de Minami, estos redactores merecen mención especial, son unos cielos.

El Domingo fue más estresante, pero me encantó, de jurado todo el día teniendo el placer de ver todos los maravillosos cosplays que muchos de vosotros habíais preparado, todos merecéis premio (*Bolsa-man* eres mi ídolo), y sobre todo darles las gracias a los miembros del jurado por hacerme disfrutar al máximo de esa bonita experiencia.

Lo mejor: *Para mí fue sin duda reencontrarme con todas aquellas personas que veo año tras año, conocer a los malvados redactores de esta revista y disfrutar de las novedades de manga y anime que se nos presentaban; en general el ambiente, ya que era cálido y el buen rollo se hacia con el salón, y por supuesto esos fanzineros simpáticos que son el espíritu de los salones a pesar de son un poco buitres, es broma... ¿O quizás no?*

Lo peor: *El jurado japonés, y que a muchos del jurado español se nos clasificara de la misma manera, chicos, ¡que fueron los japos los que escogían a los ganadores del viaje a Japón! Nosotros no tuvimos nada que ver, y lo aclaro debido a los malos entendidos que he oído y he leído en foros, webs, etc.*

Puntuación: Mi puntuación es un 8, y subirá al 9 cuando todos vayáis de Kogals jajaja, ¡a pesar de que este año ha habido muchos chicos y chicas!

AOSHI

Un nuevo Salón del Manga para recordar. El que corresponde al décimo aniversario del evento y que ha durado un día más, con todo lo que ello conlleva. Los concursos de karaoke y cosplay han durado todo un día cada uno (Sábado y Domingo respectivamente), cosa que hizo que el personal acabase un poco saturado, pero al menos todo el mundo tuvo su oportunidad para salir.

Un tirón de orejas a Ficomic, que como cada año, deja bastante que desear en cuanto a organización, con perlas como poner **Operación Friki 2** y el **II Concurso de Doblaje** a la misma hora >_< (para desesperación de los otakus que concursaban en ambos). Respecto a estos dos concursos, mucho nivel y mucha calidad. En OF2 pudimos escuchar a intérpretes impresionantes, y en el Concurso de doblaje, grandes voces que muy probablemente oiremos en algún futuro anime.

El tema estrella, cómo no, el "tongo" del cosplay. Sí, posiblemente hubiera cosas mejores, pero fue la decisión que tomaron los japos y poco podemos decir nosotros. A destacar el público del cosplay, muy cruel con algunos concursantes... Parecía un circo romano, con los pulgares arriba o abajo : P También destacar que, por primera vez en la historia, el concurso acabó a tiempo (y tuvo muchísima calidad).

Lo mejor: *El ambiente puramente otaku que se respira en la Farga, reencontrarse con las amistades que se hallan repartidas por toda la península, el aluvión de novedades, Lázaro de showman... Un salón con muchas posibilidades para los frikis participativos. Una gozada.*

Lo peor: *La organización sigue precisando una mejora. El mal rollo del cosplay sobraba, ya que al margen de lo injusto que haya podido ser, todo el mundo va a divertirse y los abucheos están de más... Y también que se hace muy corto u_u. Ah, y el maldito Bolsa-man ¬_¬U*

Puntuación: 9

SHIRINAE

Nueva edición del salón, la décima esta vez. Se esperaba algo grande con un número tan redondo, y la verdad es que así fue. Comentaré directamente lo que más me gustó y lo que menos, para que quede bien claro (y así no gasto caracteres):

Lo mejor: *4 días de salón, el ambiente, encontrarse con los amigos que sólo ves una vez al año, la gran cantidad de concursos (el de cosplay acabó a tiempo, por fin) y poder disfrutar como un auténtico otaku.*

Lo peor: *La organización (¿a quién se le ocurre poner dos concursos como Operación Friki y el de doblaje a la misma hora?). La parte del público que abucheaba en el cosplay (el "tongo-tongo" del público sonó muchísimo) y la autora invitada -no tengo nada en contra de ella, pero se esperaba a alguien de más nombre- y por supuesto, lo corto que se hace el evento.*

Puntuación: 8

MOMOKO

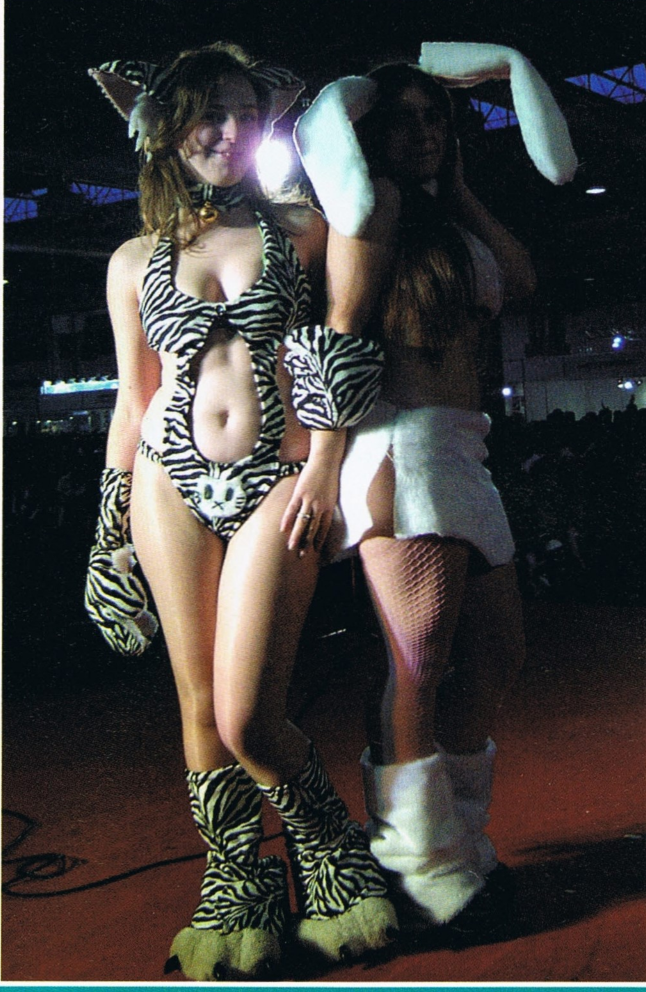
Ya pasó una vez más el salón del manga, ese evento tan importante que esperamos con ilusión durante todo el año, y que luego se va enseguida, aunque por fortuna este año han sido 4 días, todo un acierto por parte de Ficomic, pues aunque los días de mayor afluencia han sido el sábado y domingo, tanto el viernes como el lunes también ha estado todo llenito de gente por todas partes.

El salón ocupaba toda La Farga, todo muy bien repartido: muchos stands de venta de material (este año los franceses han aprendido cómo poner las cosas para que no se las roben...), más taquillas en las entradas para que no se formen colas kilométricas, mucho espacio alrededor del escenario para que la gente pudiera ver bien los concursos, un espacio aparte de la cafetería para vender bocadillos, exposiciones en las salas superiores separadas del resto de actividades... En definitiva, mucha oferta para que el público estuviera









entretenido (aparte de los concursos, talleres y proyecciones).

Por fin este año han separado día de Cosplay y día de karaoke, algo que ha alegrado a muchos y estomagado a otros, pero hay que reconocer que son dos de las actividades que mueven a la mayor parte de otakus. Mala organización a la hora de explicar a la gente que se disfraza cómo iba a funcionar el concurso de cosplay (yo hasta que el domingo por la mañana le pregunté a *Lázaro*, no me enteré de cómo funcionaba lo de las numeraciones de colores...), y mención aparte todo lo sucedido a la hora de anunciar al ganador del viaje a Japón.

Lo mejor: *Que el salón sea 4 días, el buen ambiente con todos los otakus ,que hayan hecho una exposición con los carteles del concurso y el puesto de comida japonesa.*

Lo peor: *Poco tiempo para el karaoke libre, la decisión de los japoneses en el concurso y que la gente fume al lado de tu cosplay.*

Puntuación: 9

Pero no sólo los redactores de Minami estaban allí para acercaros al salón, quisimos que algunos de los 58.000 asistentes al evento nos contaran también su experiencia, y así lo hicimos saber por foros de internet. Lamentablemente, no hay espacio para mucho, por lo que sólo hemos podido incluir las primeras que nos llegaron, lo sentimos, aunque recordamos que queda la sección de la opinión de los lectores para que podáis expresaros libremente, y con más espacio que aquí.

Por cierto mil gracias a 3J, Carlos Morales, y en general a todos los que nos han echado una mano con material (pues además de vuestras opiniones, pedimos también vuestro material para que en el CD, aparte de todo lo que nosotros grabamos y registramos, que fue mucho, saliera también vuestro punto de vista al respecto (porque no todos grabamos lo mismo al no gustarnos todo por igual ni dar la misma importancia a una misma cosa)).

THAIS "PAI" MARTÍNEZ

A mí me gustaría opinar sobre el domingo, día de cosplay, en que tuvo lugar algo que para nada se habría pensado. Era mediodía, el jurado del concurso de cosplay estaba comiendo, y los participantes descansando y paseando por el salón. De repente se forma un corro, muchos cosplayers se agrupan en él y así, de dos en dos, salen en medio del círculo a mostrar sus disfraces, repetir sus coreografías (pues muchas habian sido cortadas sobre el escenario), e incluso improvisar una pequeña actuación o batalla para que todos la vieran. Realmente fue muy divertido, durante más de una hora se podía ver cómo gente que tan si quiera se conocía formaba pareja para hacer un pequeño espectáculo luciendo su disfraz. Así se hicieron amistades, se escucharon muchas risas, aplausos y aclamaciones. ¿Y qué decir?, que es la primera vez que ha tenido lugar algo semejante, que sin estar preparado se improvisa un acto en el que todos los que íbamos disfrazados podíamos participar y, sobretodo, pasar un buen rato como si todos fuéramos amigos de toda la vida. ¡¡Un hurra por el fighting cosplay 2004 ;) !!

FIRIA IBIZA

El salón del Manga fue increíble. *Lázaro* estaba guapísimo y encantador, su explicación de la diferencia entre hablar con el micrófono cerca y lejos fue espectacular. La conferencia de Cocina grandiosa, *Miho Miyata*, muy simpática y amable con los asistentes.

Fue una pena no poder hacer fotos al escenario pues con los focos salían bastante mal. ¡¡Ah!! Y no se oía muy bien, demasiado ruido de fondo aparte de la megafonía, espero que el año que viene esto no ocurra!!

JOANGRE "DRACDARGENT"

A título personal diré que ha sido el mejor salón al que he asistido nunca, para empezar el añadir un día más ha sido una idea genial,



ya que siempre tienes más tiempo de verlo todo (y es que el salón da para mucho).

En cuanto a los actos celebrados fueron también geniales, desde el karaoke libre, hasta la gala final de operación friki en la que se vio la calidad de todos los participantes, tanto en la canción en español como en la japonesa. Por no hablar de puestas en escena como la de l'arc_en_sabadell que fue impresionante. Quizá podría haberse trasladado al lunes ya que coincidió con el concurso de doblaje aunque se pudo solventar el problema.

El cosplay tuvo un nivel muy alto en las dos modalidades, aunque hubo un pequeño problema de organización, no se avisó a los participantes que optaban por el premio del viaje de que se celebraría por la tarde hasta que empezó el primer cosplay. No voy a entrar a valorar lo sucedido al entregarse el premio individual ya que ni me concierne a mí (aunque optaba a ese premio) ni soy la persona más indicada para hacerlo.

Para mí la nota negativa del salón se la lleva el torneo de videojuegos, que como de costumbre hizo caso omiso de los horarios establecidos y se organizó de una manera espantosa, provocando en el torneo de Soul Calibur II que se aglomerara tal cantidad de gente en la entrada que tendrían que dar gracias a dios por no tener que lamentar accidentes. En fin, un desastre que podría haberse solventado si en vez de dedicarse a colocar las consolas, cobrar y apuntar los resultados se hubieran preocupado de cómo "organizar" un torneo, en el que según sus palabras hubo poca gente inscrita a pesar de las más de 130 participaciones que hubo.

Los demás actos fueron también muy buenos, aunque no pude participar en todos ellos (uno es humano y no puede estar en todas partes a la vez). En especial la despedida de *Pili* que fue entrañable y a la que mando un beso desde aquí, y la presentación del nuevo disco de las Charm! (otro besazo).

Lázaro estaba muy bien en el cosplay ^^ pero como no vigile *Mike* le quita el sitio que fue un excelente presentador en la gala de OF.

En resumen fue un salón genial, añadiendo a todo lo que ya era bueno en él cosas como la segunda gala de OF junto al concierto de las Charm!, la nueva faceta del cosplay y un día más para disfrutarlo. Un salón para recordar durante muchos, muchos años.

SHOJOCHIN

Después de esperar varios años, este pasado X Salón del Manga fue mi primer salón, así que lo explicaré todo desde la vista de un "novato" en salones.

La cola era inmensa, eso era una evidencia, y sólo fui el día del cosplay, por lo que vi muchísima gente disfrazada, pero mis amigos me han contado que los otros días también había bastante gente, no sé yo si tanta.

Casi todo era como yo me imaginaba, lo único que fallaba era que yo me lo imaginaba mas grande (sí, soy un poco exigente).

Todas las tiendas llenísimas de manga, merchandising y demás derivados, para mí era como un paraíso. Pero era lo típico y lo que toda la gente piensa de él: Un sitio donde se reúnen todos los friáis (u otakus, como queráis llamarlo) donde te gastas los ahorros de todo el año, donde disfrutas luciendo tu disfraz o tus canciones y en el que conoces a toda la gente del msn o foros. Vamos, una experiencia increíble más que recomendable y sobre todo si uno es otaku otaku (sí, porque hay gente que va y no es otaku que se compra todos los mangas/animes y lo sabe todo todo y claro, ellos no lo pueden disfrutar tanto).

Bueno no me alargo más, y creo que mi opinión ya quedó clara: esto es como las natillas, ¿REPETIMOS?

Así hemos vivido este año el X Salón del Manga. El evento ha cerrado sus puertas hasta el próximo año. Ahora es momento de hacer balance: algunos habrán disfrutado y otros no dejarán de quejarse de una cosa u otra, pero seguro que el año que viene nos volvemos a ver. Nosotros allí estaremos al pie del cañón, ¿y tú?

Please, save my Earth

mangaline por favor salva a mis fans

¿Qué pasaría si un día conocieras a dos chicos que creen ser reencarnaciones de personas que en un tiempo remoto vivieron en la luna? ¿Y si encima intentan convencerte de que tú también eres uno de ellos? Eso es lo que le sucede a Alice, la protagonista de un manga muy raro que la editorial Mangaline ha decidido seguir publicando.

Fue a raíz de la publicación del tomo 7 de este manga cuando tuvo lugar el tan conocido conflicto de intereses entre MangaLine y OtakuLand. Una vez solucionado, y tras unos cuantos problemas, los sevillanos han decidido continuar la historia, prometiendo que esta vez llegarán hasta el final, hasta el tomo 21.

Y lo harán a lo grande, pues esta revista tiene pruebas fehacientes (además en primicia exclusiva) no sólo de que el tomo 8 está en proceso de creación a día de hacerse esta revista, sino de que además van a reeditar toda la serie desde el número uno, corrigiendo los errores que en su día cometieron (lo cual incluye desde escanear de nuevo los originales para conseguir una mayor claridad en las tramas hasta corregir las muchas faltas de ortografía que poblaban los textos).

El número de tomos hace ver que la serie tuvo su éxito, por lo que... sí, efectivamente, tiene anime. Un total de 6 OVAs en las que se narra de forma demasiado rápida la historia de los chicos de la luna.

¿De qué va PSME?

Please save my earth es una obra de la por ahora bastante desconocida *Saki Hiwatari* (sólo se conoce otra obra suya, llamada **Mirai no Utena**) que nos narra la vida de siete personas que, al tener sueños compartidos, descubren que son la reencarnación de las últimas personas que vivieron en la luna (porque sí, según este manga, ha habido vida en la luna :S).

Más allá de los sueños, los protagonistas de esta historia saben que son sus reencarnaciones dado que cada uno de ellos tiene poderes paranormales (*Alice* entiende a los animales y a las plantas, *Rin* puede teletransportarse...), pero para no liaros (pues esta historia es bastante chunga de entender (*NdL: Ahum, cof, cof...*)), empezamos por el principio...

La cosa empieza cuando *Alice* se muda de ciudad por culpa del trabajo de su padre. Ahí conoce a su vecinito *Rin*, un niño de 7 años de lo más insoportable. Un día, al llevar al niño al zoo, coincide con dos compañeros de instituto que había conocido días antes, y les oye una conversación de lo más rara. Es entonces cuando los chicos, *Issei* y *Jinpachi* le cuentan una increíble historia.

Resulta que, desde hace tiempo, cada noche tienen sueños donde aparecen ellos mismos con otros nombres y otros aspectos (*Issei* se llama *Enju* y es una chica, y *Jinpachi* se llama *Gyokuran*); y no sólo eso, sino que además parece que en su anterior vida eran pareja. Según ellos, para recordar completamente su anterior vida, tienen que encontrar al resto, a saber: *Mokuren*, la guapa e inteligente del grupo (¿a que no sabéis quién resultará ser?); *Shion*, el gran amor de la chica (¿tampoco imagináis quién puede ser?); y *Hiiragi*, *Shukaido* y *Shusuran*.

Alice, que se lo cree totalmente (*NdL: Claro, es lo lógico*), decide hacerse amiga suya, pues encuentra muy interesante todo el tema. Pero esa misma noche, tras una discusión entre la chica y *Rin*, el niño se cae desde el balcón... Afortunadamente, consigue sobrevivir, pero es entonces cuando *Rin* empieza a recordar su vida pasada, y es que... ¡él también era uno de esos habitantes de la luna! De esta manera, el niño empieza a aterrorizar a todos los miembros de su antigua pandilla (de manera muy sutil), pues sólo él recuerda perfectamente el trágico final que acabó con sus vidas, un final lleno de engaños, mentiras y traiciones que los chicos irán descubriendo a lo largo de la historia.

A partir del tomo dos, se irán uniendo a nuestro cuarteto de protagonistas otros muchos personajes relacionados directa o indirectamente con ese grupo que habitó en su día la luna.

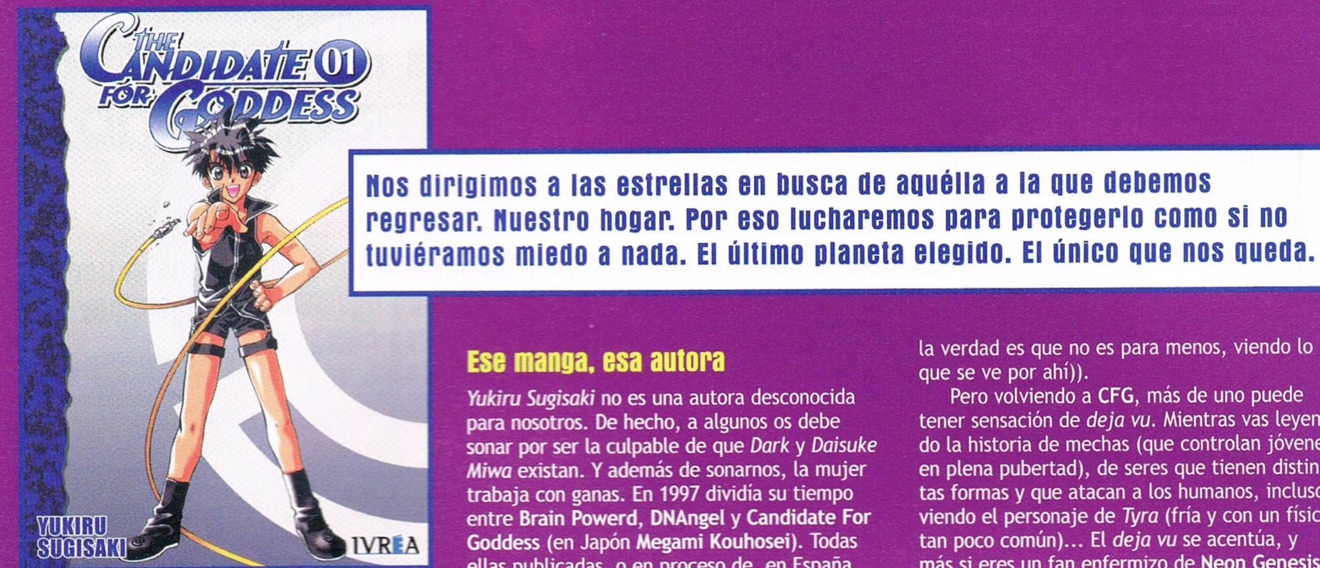
¿Cómo terminará todo? ¿Su vida pasada se apoderará de su vida actual? ¡Todo eso y mucho más en el esperado regreso de **Please save my earth**!

Laura Pla "Azukys"



The Candidate for Goddess

una novedad que aspira a la divinidad



Nos dirigimos a las estrellas en busca de aquélla a la que debemos regresar. Nuestro hogar. Por eso lucharemos para protegerlo como si no tuviéramos miedo a nada. El último planeta elegido. El único que nos queda.

Para entrar en la G.O.A se requiere...
Cuando *Zero Enna* tiene diez años, la colonia en la que vive es atacada por los llamados *"Victims"* (seres desconocidos que le han declarado la guerra a la humanidad) y es separado de su madre. Lo salva una diosa (mechas pertenecientes a la G.O.A) y en ese momento decide su futuro: Quiere ser piloto de la diosa.

Pero para formar parte de dicha organización hacen falta unos requisitos: Tener de 14 a 16 años, buena salud, grupo sanguíneo especial y un poder EX. *Zero* cumple todos los requisitos y al cumplir los quince años es aceptado en la Academia. Durante sus entrenamientos conocerá a sus amigos (*Erst* y *Craigh*), a su oponente (*Hid Gnar*) y a su simpática mecánica (*Kizuna*), además de a *Tyra* y muchos. Y juntos lucharán contra los victims con la finalidad de salvar *Zion* (el último planeta que le queda a la humanidad). ¿Lo lograrán? ¿Y logrará *Zero* encontrar a su madre?

¿Dónde estaba yo cuando te emitieron?

Pues sí. Como la mayoría de mangas de cierto éxito, **The Candidate for Goddess** tiene versión animada. Fue realizada en 2000 por el Studio Xebec (el mismo que más tarde daría vida a **DNAngel**) y constaba de doce episodios.

En España se pudo ver en el canal Locomotion en el año 2001. Pero claro, no todos disponemos de privilegios en cuanto a canales y la serie pasó bastante desapercibida. Toda una lástima (ya es bastante chungo que alguien se decida a emitir anime como para encima perderse las oportunidades... en fin).

Ese manga, esa autora

Yukiru Sugisaki no es una autora desconocida para nosotros. De hecho, a algunos os debe sonar por ser la culpable de que *Dark* y *Daisuke Miwa* existan. Y además de sonarnos, la mujer trabaja con ganas. En 1997 dividía su tiempo entre **Brain Powerd**, **DNAngel** y **Candidate For Goddess** (en Japón **Megami Kouhosei**). Todas ellas publicadas, o en proceso de, en España.

Como ya se ha dicho anteriormente, sus historias y su dibujo tienen en común un estilo más típico de un shonen que de un shôjo y sus personajes son realmente muy carismáticos. Algunos, incluso, logran enamorar a más de una chica ;) Y como detalle curioso, destacamos que la autora ahorra espacio y no pone *free talks* (sí, es un chiste privado, es que conozco a *Luis*, el corrector de Ivrea, a quien los *free talks* de algunos shojos han llevado al borde de la locura (y la verdad es que no es para menos, viendo lo que se ve por ahí)).



Pero volviendo a **CFG**, más de uno puede tener sensación de *deja vu*. Mientras vas leyendo la historia de mechas (que controlan jóvenes en plena pubertad), de seres que tienen distintas formas y que atacan a los humanos, incluso viendo el personaje de *Tyra* (fría y con un físico tan poco común)... El *deja vu* se acentúa, y más si eres un fan enfermizo de **Neon Genesis Evangelion**. Pero ojo, que no hay plagio. Tiene similitudes pero no son iguales.

Um, ¿pero es buena o no?

Todos sabemos que para gustos los colores y que todo es relativo. Pero, seamos lo más objetivos posible.

El principio de la historia es un lío, ¿vale? Pero por ser de *Yukiru Sugisaki* y por ser ferviente admiradora de *Dark* compraré el segundo tomo y veremos qué tal. Pero esperar durante tanto tiempo este manga creo que ha causado demasiadas ilusiones en aficionados (y más de uno puede llevarse un chasco... o no).

Por lo demás, la edición de Ivrea está bien (se sale del formato habitual, pero bueno), el precio ya va superando ciertos niveles (8 €... ¿dónde están los 7'21?), pero lo compensa la información extra a la que nos tiene acostumbrados la editorial. Desde bocetos de la autora hasta notas de traducción.

Antes de despedirme, voy a aprovechar que este Salón de BCN era el décimo y seguro que me dejan dedicar este artículo. Se lo dedico a mis compañeros (los que me leen y los que no) y en especial a *Yunita*, que iba a escribir el artículo conmigo pero que por problemas técnicos no ha podido ser.

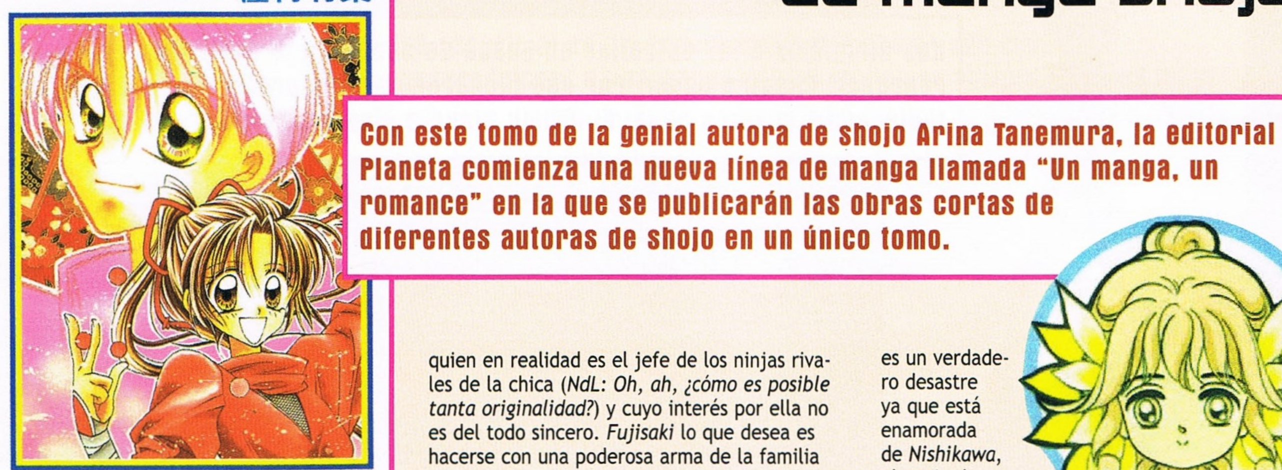
Y nada más, si estabais buscando una historia de mechas... Aquí tenéis una.

"Hoy y mañana, y en el futuro, buscaré tu silueta que se abre paso a través de las tinieblas"

Mai Belda

¡Qué difícil es ser una CHICA!

empieza una nueva línea de manga shojo



Con este tomo de la genial autora de shojo Arina Tanemura, la editorial Planeta comienza una nueva línea de manga llamada "Un manga, un romance" en la que se publicarán las obras cortas de diferentes autoras de shojo en un único tomo.

Empezamos con...

En este tomo recopilatorio, llamado en Japón **Kanshaku Dama no Jutsu**, se unieron cuatro historias cortas: **Kanshaku Dama no Yuutsu** (que consta de dos partes), **Kono Koi wa Non-Fiction**, **Ame no Gogo wa Romance no Heroine** y **Niban Me no Koi no Katachi**. Un total de 192 páginas en blanco y negro con un precio bastante bueno, 6.95 €.

La primera historia, que da el nombre al tomo recopilatorio, nos presenta a *Kajika*, descendiente de una familia de nobles ninjas que quedó huérfana cuando era pequeña y que vive con su abuelo, quien la protege de sus enemigos, el clan *Hayato*. La chica tiene una vida más o menos normal, un poco despreocupada quizá, aunque cuenta con una serie de habilidades propias de un verdadero ninja que hacen que sea la admiración de muchos de sus compañeros. Otra persona que se preocupa por ella es su amigo *Yuuga*, quien está enamorado de ella en secreto. Pero ella de quien está enamorada es de *Fujisaki*, el delegado de la clase, quien en realidad es el jefe de los ninjas rivales de la chica (*NdL: Oh, ah, ¿cómo es posible tanta originalidad?*) y cuyo interés por ella no es del todo sincero. *Fujisaki* lo que desea es hacerse con una poderosa arma de la familia consistente en la tira roja que luce la chica en el cabello. La joven deberá decidir entre ambos chicos, así como renunciar a convertirse en una gran ninja o bien seguir lo que le dicta la sangre. En la segunda parte de la historia conocemos a un nuevo personaje, *Fujiya*, hermana menor de *Fujisaki* que se unirá a su hermano para lograr su objetivo, y veremos a *Yuuga* entrenando en el dojo del abuelo de *Kajika* para convertirse en un gran ninja.



La siguiente historia, **Kono Koi wa non-fiction**, habla de *Yuri Akamatsu* y *Ryouno Atsushi*, dos amigos por carta que deciden por fin conocerse en persona. Sin embargo *Yuri* piensa que ella no es muy agraciada físicamente, por lo que le pide a su amiga *Karin* que la suplante. En la primera cita en el acuario, buscando delfines, la cosa va bastante bien, pero todo se altera cuando *Karin* se enamora perdidamente de *Ryouno*, por lo que *Yuri* empieza a ponerse bastante celosa y comienza a seguirlos.

Ame no gogo wa Romance na heroine trata de las aventuras de *Minori*, una chica que está perdidamente enamorada de *Takatoo Shinya* y que no es correspondida en absoluto. La chica durante todo un mes se olvida del paraguas y le pide al chico que la acompañe a casa, pero él siempre rechaza la propuesta ya que vive en dirección contraria. Un día una chica le confiesa a *Minori* que él no cree en el amor, cosa que deja destrozada a la chica, mas ese mismo día resulta que *Takatoo* se ofrece a acompañarla a la estación, siendo entonces cuando ella se le declara, esperando a que el día siguiente llueva y así pueda ir bajo el paraguas de *Takatoo*. Pero los recuerdos de un chico del pasado a quien ella rechazó una vez se interponen en el camino.

En la última historia, **Nimban me no Koi no Katachi**, vemos a *Mana*, cuya vida sentimental es un verdadero desastre ya que está enamorada de *Nishikawa*, el novio de su mejor amiga *Yume*, y ella se ha propuesto olvidarlo, aunque esto le cuesta bastante, ya que debe ayudar a su amiga a cocinar para que su amor no se enfríe (ya que el chico es un poco exigente y se pelea con ella por no saber cocinar). Para sobrellevar tal desastre amoroso cuenta con su amigo *Nakamura*, que entre bromas y juegos hace que la chica se sienta un poco mejor.

Repasando la vida de la autora

Arina Tanemura nació el 12 de Marzo de 1978 en la prefectura de Aichi, aunque se piensa que ése no es su verdadero nombre (*NdL: La verdad, no me extraña que quiera permanecer en el anonimato*). Se graduó en el Instituto Superior Mercantil pero su vocación era dibujar y así, en 1997, publicó la obra de la que hablamos, **Kanshaku Dama no Yuutsu**, en la Ribon Magazine, recopilándose en un tomo en 1998. Posteriormente publicó **I-O-N**, en 1997, un año después **Kamikaze Kaito Jeanne**, y más tarde **Time Stranger Kyoko**, mangas ya publicados en nuestro país por la editorial Planeta.

Otras obras aún no publicadas son la esperada **Full Moon wo Sagashite**, **Gin´yuu Meika**, publicada en el segundo tomo del manga anterior, y la recientemente aparecida **Shinshi Doumei Cross**, manga muy del estilo de esta autora que esperemos ver pronto por nuestro país.

Una gran apuesta para el shojo en nuestro país, con una inauguración de lujo que esperemos que no sea la única.

Eva R. Evrard

Somos Chicos de Menta

RIBON MASCOT COMICS
ミントな僕ら
SAVE THE SEA
吉住 渉

¿Serías capaz de disfrazarte de chica y vivir como tal para que tu hermana gemela no se separara de ti ni un instante? Esto es lo que se plantea Noel Minamino, el protagonista de Mint na bokura (pedazo nombrecito tiene), manga cuya reedición hace apenas un mes ha empezado a publicarse aquí en España.

La historia empieza cuando *Maria* (sí, debería ser *Maria*, pero al fin y al cabo es japo), la hermana gemela del protagonista, decide irse a vivir al internado Morinomiya tras enamorarse del entrenador del club de baloncesto femenino de dicho lugar. Este hecho cambia por completo a nuestro infantil protagonista, al que no se le ocurre otra cosa que vestirse de chica (pues las plazas para chicos en el internado ya están ocupadas) y empezar a estudiar en el mismo internado que su hermana con el único objetivo de sacarla de ahí y hacerle volver a casa.

Lógicamente, es una tarea difícil, pues aparte de que *Maria* parece estar muy enamorada entran en juego personajes que no le van a ayudar demasiado a la hora de llevar a cabo su misión. Aparece por ejemplo *Ryugi Sasa*, un chico que se enamora de *Noel* en forma de chica, aunque tras muchos malentendidos termina siendo su mejor amigo; *Miyu Makimura*, la compañera de habitación del protagonista de la cual termina enamorándose; *Yoshiaki Hirobe*, el hermano pequeño del chico por el que suspira *Maria*; *Akira*, la exnovia de este último, *Daisuke* y *Karin*, antiguos mejores amigos de nuestros gemelos protagonistas y mucha más gente que ayudará a que la vida de *Noel* como chica sea un verdadero infierno (para deleite de todos los lectores).

Así pues, con este elenco de personajes y estando en una edad donde los sentimientos cambian de la noche al día, ¿conseguirá *Noel* que *Maria* vuelva a casa? ¿Conseguirá ella entrar en el corazón del entrenador? ¿Cómo terminará la historia? Pues para saber eso y mucho más, ¡sólo tenéis que compraros este fabuloso manga!

Haciendo cálculos

La editorial Planeta fue la que decidió hace unos años publicar en ese formato que tan poco nos gusta, donde hay muy pocas paginas y se doblan fácilmente, los 16 números de los que consta este manga a un precio de 2,37 euros la unidad.

Pero es ahora cuando la editorial ha decidido sacar a la venta en tomos (pues es la única obra de su autora que aún no había sido publicada con dicho formato) la totalidad de la historia, es decir, 6 números a un precio de 5,95 euros cada uno.

Visto esto, vamos a hacer cálculos... Si la primera publicación costó en total 37,92 euros (multiplicamos el número de ejemplares por el precio) y la de ahora es mejor y cuesta 35,7 euros... Vale, sólo pagamos dos euros más los pringados que compramos la primera versión, pero... ¿y la de páginas y tapas arrugadas que nosotros tenemos y los de ahora no tendrán? En fin... que ya podían sacar primero la obra en tomos... (en mi modesta opinión, claro...).



Esa magnifica mangaka

Todos debéis conocer a la fabulosa *Wataru Yoshizumi*, autora de obras como la popular **Marmalade Boy (La familia crece)**, **Solamente tú**, **Quartet game**, **Random Walk** y **Handsome na kanojyo** (obra que esperamos ver en breve publicada en España).

La dibujante, que ha terminado recientemente la conocida **Ultra Maniac** (de la cual hablamos hace unos meses y cuyos DVDs ya están a la venta) nos ha sorprendido recientemente con otra gran historia titulada **Datte suki nandamon** (como ya os informamos hace unos meses en el apartado noticias de la revista), historia de amor con unos personajes calcados a los de su ultima obra pero que esperamos la supere con creces.

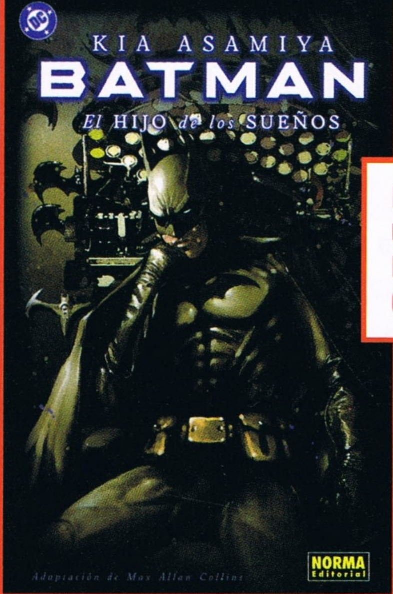
¿Vale la pena?

Somos chicos de menta no es el típico shojo de amoríos al cual nos tiene acostumbrados su autora, sino que es una historia divertida y llena de humor que no tiene por qué defraudar. Por tanto, no os la compréis si pensáis que es el típico manga ñoño ni si pensáis que va a ser el manga más interesante de la historia, compráoslo sólo para echar un par de risas y disfrutar.

Laura Pla "Azukys"
Con la colaboración de **Rick_Eternity**

BATMAN

el hijo de los sueños



Norma Editorial publica, de la mano del sello norteamericano DC, un tomo único donde se recoge la obra sobre Batman creada por Kia Asamiya, con el interés que puede suscitar ver a un japonés dibujando un personaje tan propiamente americano.

Kia Asamiya se encarga del guión y el dibujo de esta obra que fue publicada mensualmente en la revista Magazine Z, de *Kodansha*, en tierras niponas. Posteriormente, fue adaptada para el mercado americano, encargándose de los textos *Max Allan Collins*, conocido básicamente por su novela gráfica **Camino a la perdición**. También se cambiaron las onomatopeyas, que son enormes y, a menudo, espantosas (a destacar ese tipo de letra que aparece con un efecto horrible de pixelación). Se cambió el sentido de lectura por el clásico occidental de izquierda a derecha y ya estaba dispuesta la última aventura del hombre murciélago, sólo que ahora tendría aspecto manga y viajaría al corazón de Japón.

BRUCE WAYNE SE HACE VIEJO

El argumento de este **Batman el hijo de los sueños** es de lo más simple, pero lo cierto es que no me esperaba mucho más. Básicamente, trata sobre una periodista japonesa, de nombre *Yuko*, que viaja a Gotham para hacer el reportaje del siglo. Por supuesto, su meta es entrevistar a *Batman*. Pero una vez allí, comienzan a ocurrir una serie de incidentes donde se ven implicados todos los famosos villanos de Gotham: el *Joker, Dos Caras* o el *Pingüino* por citar algunos. Como se puede suponer, *Batman* aparecerá en escena para detenerlos y pronto descubrirá que en realidad no son dichos villanos: son víctimas de un tipo de droga similar a una conocida como fanático, que convierte a personas normales en clones de éstos. Si tu sueño siempre ha sido ser el *Joker*, dicha droga te lo concederá.

A partir de este dato, la historia nos muestra las pesquisas de *Bruce Wayne* para descubrir quién anda tras la enigmática droga y los combates de *Batman* para mantenerse con vida, al tiempo que somos espectadores de su relación más que típica con la joven *Yuko*. Curiosamente (nótese el tono de ironía), *Yuko* estuvo en Gotham cuando sólo era una niña y fue salvada por el hombre murciélago. Un aplauso por semejante originalidad (*NdL: ¿Y qué esperabas de un mangaka que gusta en yankilandia?*).

La simplicidad del argumento viene acompañada por las típicas frases pomposas y diálogos someramente aburridos, añadiendo algún que otro monólogo sobre ADN que producirá más de un bostezo. El personaje que más se detalla, el de *Yuko*, sigue siendo un arquetipo sin mayor profundidad. *Bruce Wayne* es el mismo de siempre, repite una vez más su doloroso pasado y se comenta que ya se hace viejo, pero se mantiene en forma así que no hay de qué preocuparse. Por todo ello, más que el hijo de los sueños, este B*atman* es el culpable de mi sueño.

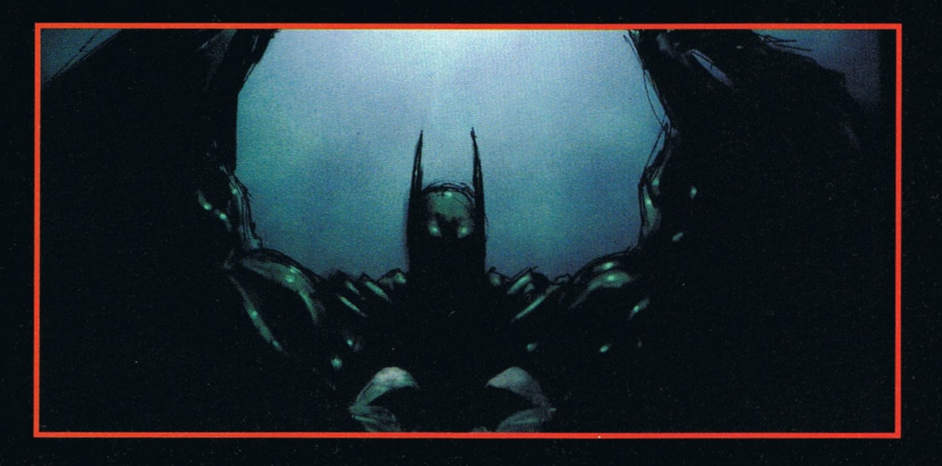
POCO QUE AÑADIR

Pues lo cierto es que hay poco que añadir a lo dicho. En mi opinión personal, este tomo aburre. No cuenta nada interesante, recurre al tema más que típico del ADN y la clonación, y el ritmo es aburrido. Lo único curioso es ver a *Batman* en Tokio y comprobar qué tal se defiende *Kia Asamiya* con tan famoso personaje. El dibujo está en la línea de *Asamiya*, con diseños muy trabajados y algunas escenas de una composición muy buena. Sin embargo, un servidor encuentra su dibujo muy estático y centrado en primeros planos. Las escenas de acción, en ocasiones, me parecen demasiado confusas y siempre con planos tan cercanos que a uno le cuesta situarse y comprender algo de lo que está ocurriendo. La mayoría se resuelven en muy pocas viñetas y ni una de ellas me transmitió ni un ápice de emoción. Por no hablar del hecho de que, cuando los personajes están algo alejados del punto de vista del lector, *Asamiya* no dibuja sus rasgos faciales. Así pues, el aspecto gráfico me proporciona una de cal y otra de arena, pero siempre teniendo en cuenta que el trabajo de *Asamiya* a la hora de representar a *Batman* es excelente.

Me veo obligado a criticar el trabajo de Norma Editorial en la traducción de los textos, pues me he encontrado multitud de errores garrafales, no sólo en cambios de sexo a sustantivos sino en equivocaciones tan graves como poner en un bocadillo un texto que no le tocaría a dicho personaje. Lo peor es que, curiosamente, se repiten multitud de frases de un bocadillo a otro. Incluso en la entrevista al autor hallamos errores del tipo de dividir una palabra con un guión sin que haya un cambio de líneas.

En definitiva, gustará a los que buscan lo de siempre, alimentará la curiosidad de los que hayan leído otras obras de *Asamiya*, pero, en mi humilde opinión, no pasará a la posteridad.

Jaime "Thorin" Munuera



Tokyo Mew Mew

norma y el shojo

Quizás a muchos de vosotros os suene el nombre de esta obra, Tokyo Mew Mew, gracias al exitoso anime de mismo nombre. Sin embargo en este caso hablamos del manga, ya que la editorial Norma, siguiendo la línea de publicación de shojos de éxito, ha decidido publicar en nuestro país esta magnífica obra.

¿Chicas en peligro de extinción?

Ichigo Momomiya es una chica muy divertida y alegre de 11 años cuyo corazón late por el chico más popular y atractivo del colegio. Es una chica muy bonita, de pelo y ojos rosas. Su carácter distraído y despistado no le impiden un buen día acudir a una cita con el chaval, aunque la cita no resulta ser tan romántica, ya que tras visitar una exposición de animales en peligro de extinción se produce un temblor de tierra y un rayo rojo se proyecta sobre la chica dejándola algo aturdida. En ese momento un gato salvaje de una especie casi en extinción se introduce en el cuerpo de la joven, con lo que se produce una mezcla de ambos ADNs. Con esta mezcla, *Ichigo* adquiere nuevos poderes, aunque ella no sabe para qué le han sido otorgados, hasta que conoce a otras cuatro chicas cuyos ADNs también están mezclados con el ADN de animales en peligro de extinción. Estas chicas son *Minto Aizawa*, una gran bailarina de pelo azulado perteneciente a una familia millonaria y cuyo ADN está mezclado con el de un pájaro; *Lettuce Modorikawa*, una chica de cabellos verdes muy leal y tranquila cuyo ADN está mezclado con el de una criatura del mar; *Fon Purin*, la chica de pelo rubio, la más joven de todas y su ADN está mezclado con el de un mono; y *Zakuro Fujiwara*, una celebridad de cabello largo violeta que al principio rechaza pertenecer al grupo y cuyo ADN está mezclado con el de un lobo.

Resulta que las chicas forman parte de un proyecto de alto secreto llamado *Mew Project* cuya misión no es otra que proteger el mundo del ataque de unos extraterrestres que utilizan a animales propios del planeta para atacar a los seres humanos. Las chicas se reunirán en el Café Mew Mew de *Keichiro Akasaka* e intentarán por todos los medios utilizar sus nuevos poderes para salvar a la humanidad.

El origen de las especies

La obra que nos ocupa fue publicada en la revista de shojo Nakayoshi, de la editorial Kodansha. Cuenta con unos autores de lujo teniendo como dibujante a *Mia Ikumi*, quien ha trabajado en **Usagi no Furasu Hoshi** (1998), la historia corta **Ichigo no Mori no Nemuri Hime** (1998) que está incluida en el sexto volumen de **Tokyo Mew Mew**, **Super doll Rica chan** (1998-1999), **Tokyo Kuroneko Musume** (1999) también incluida en el sexto volumen de **Tokyo Mew Mew**, así como **Petit Mew Mew** (2001-2002). En cuanto al guionista, es *Reiko Yoshida*, quien ha trabajado en animes tan conocidos como **Dragon Ball Z** (1994-1995), **Hana yori dango** (1996-1997), **Hatsumei Boy Kanipan** (1998-1999), **Ojamajo Doremi** (1999), las películas de **Digimon** (2000 y 2001) y también en la película del prestigioso Studio Ghibli **Neko no Ongaeshi** (2001-2002).

Como veis, dos autores de calidad para un manga que supuso un gran éxito en su país de origen, y que creo que tampoco pasará desapercibido en nuestro país.

Evolución

Debemos destacar la existencia de una segunda parte llamada **Tokyo Mew Mew A Ra Modo** que se publicó en la revista Nakayoshi el año pasado y que también pertenece a *Mia Ikumi*.

Y, obviamente, su adaptación a anime, cuyo argumento divertido y calidad de imagen han hecho que sea un gran éxito en el país nipón. Esperemos que alguna distribuidora se interese y podamos disfrutarlo pronto en España.

En conclusión, nos encontramos ante un gran manga con una divertida y adictiva historia para todos los públicos y todas las edades, sin importar el sexo aunque sea un shojo, ya que la trama es muy entretenida. Como otros mangas estilo **Sailor Moon** o **Escuela de Brujas**, es un sentai donde se agrupan diferentes chicas con distintas personalidades y poderes que se unen para combatir un mismo fin. Y como no podía ser menos, se trata de un *magical-girls* ya que las jóvenes pasan de tener una vida más o menos normal a poseer poderes mágicos con los que luchar. El dibujo es de gran calidad, con un diseño de personajes precioso y muy detallado y una ambientación realmente cuidada.

Para finalizar cabe decir que **Tokyo Mew Mew** es una obra que encantará a la mayoría del público femenino, y a una gran parte del masculino siempre y cuando no sean de los que no les gusta leer un buen shojo. A las amantes del shojo nos gusta esta nueva faceta de Norma Editorial, necesitamos más y más shojo y Norma nos lo está proporcionando con grandes mangas.

Eva R. Evrard



Detective

Hay mangas cuyo éxito se sale de la medida. No son muy frecuentes, pero están ahí. Y, aunque todavía no está en esa categoría, Detective Conan lleva camino de entrar en ella por méritos propios muy pronto...

Tras poner a la venta estos últimos meses los tres tomos de **Kaito Kid**, uno de los mangas más famosos de *Gosho Aoyama* (además fuertemente relacionado con la serie que nos ocupa), Planeta ha decidido seguir tirando de la popularidad del autor. Así pues, antes de que pongan a la venta **Yaiba** (algo que muchos esperamos con impaciencia), la editorial ha decidido seguir con las aventuras del joven *Conan Edogawa* en papel. Pero antes de desvelaros las novedades que nos ofrecen para estos últimos meses del año, vamos a hablar un poco del argumento de esta maravilla de las historias de detectives, por si aún hay alguien que no la conozca.

Meitantei Conan (en su formato original) narra las aventuras de un joven detective llamado *Shinichi Kudo* que, tras solucionar un caso de asesinato junto a su "semi-novia" *Ran Mouri*, decide perseguir a unos sospechosos hombres vestidos de negro, que para su desgracia terminan descubriéndole.

Sin ningún tipo de reparo (estos hombres son muy malos) hacen que se trague una pastilla que supuestamente debe matarlo sin dejar restos identificables, pero... ¡sorpresa! El chico no muere, sino que se encoge... sí, sí, lo habéis leído bien, no os hablamos de la película **Cariño, he encogido a los niños** pero casi... Resulta que la pastilla hace que todos los huesos del joven detective disminuyan de tamaño.

A partir de entonces, y como buen detective que es, deberá investigar el paradero de los hombres de negro, pero claro... ¿cómo va a hacerlo si ahora todo el mundo cree que es un niño de seis años? Para resolver eso, pide ayuda a su vecino, el *Doctor Agase*, un inventor chiflado que no duda en ayudar al chico, eso sí, a su manera, pues al viejo no se le ocurre nada más interesante que enviar al ahora niño a casa de *Ran* (sí, su "semi-novia") haciendo ver que es un conocido suyo y con la excusa de que sus padres están de viaje (lo cual en realidad es cierto).

De esta forma, el pequeño detective adopta el nombre de *Conan Edogawa* (pues nadie debe saber que en realidad sigue vivo) y ya desde el primer capítulo emprende un largo camino para volver a su apariencia real, viaje en el cual conocerá a diversos personajes que vivirán con él mil y una aventuras.

Entre esos personajes encontramos a *Ayumi*, *Genta* y *Mitsuhiko*, tres niños de la misma clase de *Conan* que comparten con él su pasión por el misterio (los pobres a su corta edad han visto más cadáveres que mucha gente en toda su vida), el joven detective de Osaka *Heiji Hattori*, un chico de la edad de *Shinichi* que acabará convirtiéndose en su mejor aliado, y por último pero no menos importante la pequeña *Ai Haibara*, una "mujer" misteriosa que acabará siendo el eje principal de la historia dada su relación con los malos (unos alcohólicos llamados *Gin* y *Vodka*, por cierto).

Y el papel se hizo el dueño

Porque Planeta ha lanzado un montón de novedades estos últimos meses, muchas de ellas relacionadas con este fabuloso manga.

Para empezar, os ponemos en antecedentes, y es que esta obra hace años que empe-



Conan

vuelve pisando fuerte



zó a publicarse en nuestro país por parte de la editorial antes nombrada, primero en formato tomo (con un total de 13 números, todos ellos agotados) y luego con el formato biblioteca manga, con un total de 32 (a 4,15 euros cada uno).

La primera novedad reciente apareció en Septiembre, mes en el que pudimos ver en nuestras librerías especializadas el primer número del llamado Volumen 1 de **Detective Conan** (que abarca los 13 primeros tomos), eso sí, con el mismo formato que el Volumen 2 (formato biblioteca manga) aunque con más páginas y a un precio de 5,50 euros.

Por otra parte, con motivo del X Salón del Manga de Barcelona pudimos encontrar el primer tomo de la edición regional del manga que esta editorial ha decidido sacar a la venta, aunque entre que al no estar en el idioma nacional sólo una minoría podría interesarse y que con el precio se han pasado un par de pueblos (7,95 euros, algo carillo, la verdad), no le vemos mucho futuro a la cosa.

Para acabar con las novedades en papel, decir que acaba de salir a la venta el número 33 de **Detective Conan** (en formato biblioteca manga, pero con el doble de páginas), pues aunque la serie en teoría iba a terminar en España con el número 32, se ha decidido sacar unos números más, concretamente hasta el 42. Por el momento, ya podemos seguir disfrutando un año más de las aventuras del joven detective.

Esos dibujos animados...

Y es que no solamente las editoriales en papel apuestan por este manga, sino que por el momento ya está confirmado que el canal autonómico catalán, en su espacio 3xl.net, va a emitir (si no lo ha empezado a hacer ya) nuevos episodios de esta magnífica serie que ya tiene emitidos en este país 200 capítulos (de los más de 360 que se han emitido en Japón).

Como recordatorio para los novatos, decir que esta serie la hemos podido ver en canales como el privado nacional Antena3, el de pago Cartoon Network y el antes mencionado autonómico K3.

Sin olvidar los fallidos intentos de Manga Films de sacar la serie en DVD (sólo dos han acabado en el mercado).

Aunque en este apartado cabe decir que no son pocos los aficionados que prefieren el manga al anime, más que nada porque el cómic te permite hacer las pausas que necesites para pensar quién es el asesino y por qué, mientras que en el anime sólo puedes hacer eso si tienes el capítulo grabado, pues si no sigue a su ritmo y te desvela el final te lo hayas planteado tú o no.

Conan en la gran pantalla

Son un total de ocho las películas sobre el joven detective que en los últimos años se han estrenado en Japón.

Como para hablar de cada una de ellas necesitaríamos mucho más espacio, vamos únicamente a nombrarlas y a poner lo que sería su traducción al español junto a su fecha de estreno. Así pues, tenemos **Tokeijikake no matenrou** (**El rascacielos del tiempo**, 1997), **Jyuuyonbanme no target** (**El decimocuarto objetivo**, 1998), **Seikimatsu no majyutsushi** (**El último mago del siglo**, 1999), **Hitomi no naka no ansatsusha** (**Atrapado en sus ojos**, 2000), **Tengoku he no countdown** (**Cuenta atrás al cielo**, 2001), **Beika street no bourei** (**El fantasma de Baker Street**, 2002), **Meikyuu no jyuujiro** (**Cruce en la antigua capital**, 2003) y finalmente **Ginyoku no kijyutsushi** (**Mago de las alas plateadas**, 2004). Como podéis comprobar, desde 1997 no hay año en el que no salga una peli de *Conan*.

Y aunque sería el sueño de muchos de nosotros, por el momento parece ser que ninguna distribuidora está interesada en hacernos llegar estas intrigantes y apasionantes aventuras en DVD (o VHS, pero mejor DVD).

La Conanmanía

Es mucho el merchandise que se puede conseguir sobre esta serie en Japón, pero no tanto el que podemos conseguir en las tiendas especializadas de nuestras ciudades (al menos yo sólo he visto llaveros y CDs de música, y mira que he buscado), pero aun así, la serie tiene mucho éxito. Muestra de ello son las ginkanas que por segundo año consecutivo se hicieron en el salón del cual llevamos hablando todo este número de **Minami**, un total de dos concursos que consistían en encontrar pistas a lo largo y ancho del salón, para terminar encontrando a un asesino. ¿Quién dijo que *Conan* no es todo un fenómeno en nuestro país? Eso sí... se agradecería que aparecieran más tonterías de la serie, tipo estuches, libretas y todas esas cosas que tanto gustan a los frikis.

Acabando que es gerundio

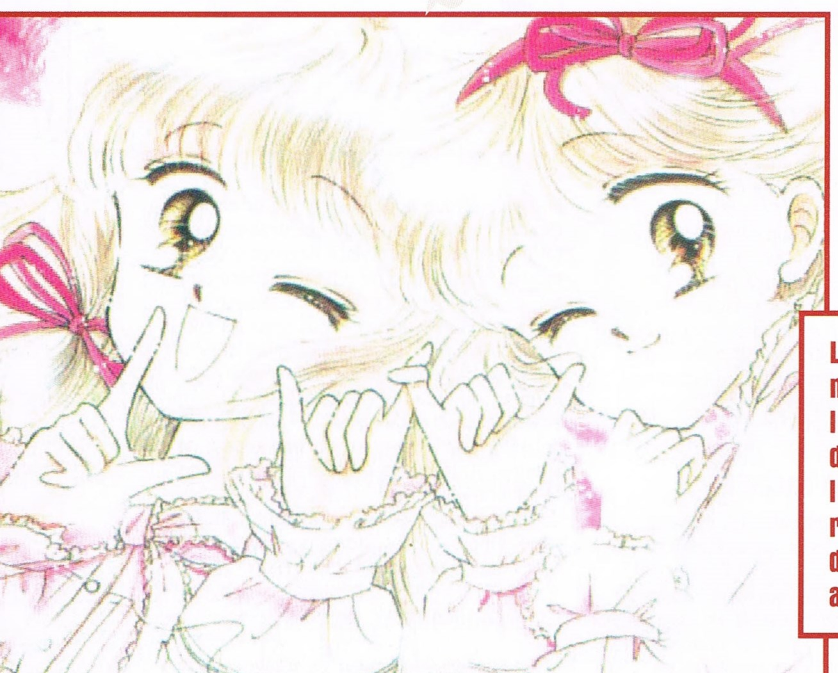
Como muchos de vosotros ya lo sabréis todo sobre **Detective Conan**, no hace falta alargar más el artículo, así que sólo os animo a seguir comprando el manga si ya lo hacíais y a comprarlo si no lo tenéis, pues es una historia muy interesante que seguro os va a enganchar.

Laura Pla "Azukys"



Las gemelas milagrosas

DOS NUEVOS SHOJOS



La editorial Norma ha decidido escuchar nuestras plegarias y por fin podemos saborear las dulces historias de Nami Akimoto, autora de preciosos shojos cuyos argumentos harán las delicias de los fanáticos de las historias románticas. Y lo hace por partida doble, con dos mangas de gran calidad gráfica y argumento detallado y elaborado.

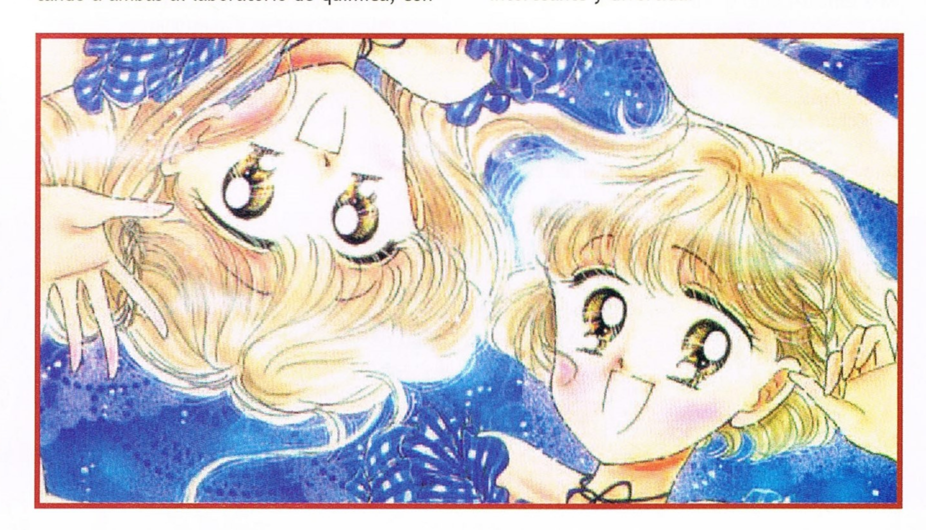
Las gemelas milagrosas

Mikage y *Tomomi Matsunaga* son dos preciosas hermanas gemelas que, como tal, son idénticas físicamente aunque una lleva el pelo largo y la otra corto. Sin embargo ambas tienen un carácter bastante diferente; mientras *Mikage* es una gran estudiante amante de las buenas notas y que aborrece el deporte, *Tomomi* es una gran deportista pero una negada para los estudios. Hasta aquí todo normal, ¿verdad? Pues no, resulta que las jóvenes tienen poderes paranormales, como la telepatía con la que se comunican entre ellas o la teletransportación, pero cosa extraña, las chicas acuden a diferentes escuelas.

Coincidiendo con la fiesta deportiva de la escuela de *Mikage*, la chica debe correr en una competición, pero como no se le da nada bien, le pide a su hermana que la sustituya en la carrera. *Tomomi* acepta la proposición y suplanta a su hermana en la escuela. Al principio se equivoca un par de veces teniendo que ser ayudada por *Aoki Yuko*, la mejor amiga de *Mikage*, pero al poco la chica se empieza a encontrar más a gusto, sobre todo al conocer a *Noda Yuuya*, un chico a quien *Mikage* odia profundamente. Pero su hermana no le había avisado a tiempo sobre el joven y la chica le ayuda en un partido de baloncesto. Tras las clases *Tomomi* acude a los entrenamientos de atletismo pero la cosa llama bastante la atención y *Noda* comienza a percatarse de que algo extraño está ocurriendo. Otra persona que también comienza a coscarse es *Kurashige Hideaki*, el capitán del club de atletismo perteneciente también al club de química (en el que *Mikage* también está aunque lo único que logra es hacer saltar las cosas por los aires...). Al regresar a casa se encuentra con que su hermana ha tenido una pelea de la que no ha salido muy victoriosa que digamos, y al ir a preguntarle acerca de sus sentimientos por *Noda*, *Mikage* le contesta con una pregunta y se va corriendo.

El día de la competición, en un momento dado en el que *Noda* se acerca a hablar con *Tomomi*, *Mikage* usa sus poderes teletransportando a ambas al laboratorio de química, con tan mala suerte que cerca se encuentra el profesor *Kageura Shinichiro*, quien llevaba tiempo desconfiando de la joven. En la competición, la chica resulta vencedora y es todo un éxito para la clase de *Mikage*.

Sin embargo, todos los actos tienen sus consecuencias y, obviamente, las chicas no podían seguir con sus vidas normales como si nada hubiese ocurrido. Entre las investigaciones del profesor, los intentos de los chicos de que *Mikage* se una al equipo de atletismo, y las relaciones amorosas de las gemelas, todo empieza a complicarse resultando una historia interesante y divertida.



Ultra Cutre

cuatro parejas de amor

Ultra Cute

Dos amigas de la infancia, *Ami Uzuki* y *Noa Kurosawa*, han resultado ser más bien enemigas que amigas ya que ambas se pasaban el día compitiendo entre ellas por ganarse el interés del mismo chico. Pero obviamente, al estar las dos con el mismo, ninguna tuvo nunca éxito en la conquista de un chico y nunca lograron tener novio. A sus quince años, las dos se han convertido en dos atractivas muchachas; *Ami*, de pelo largo y rubio, es una chica deportiva y con un gran apetito; y *Noa*, de pelo corto y más moderno, es muy estudiosa y de cuerpo esbelto.

La cosa se pone interesante cuando conocen a dos chavales bastante atractivos, llamados *Tomohiro Nakatsugawa* y *Tamon Okazaki*, dos surferos de buena familia. Como las jóvenes han decidido no volver a enamorarse del mismo chico, deciden repartírselos: *Tomohiro* será para *Noa* y *Ami* elige a *Tamon*.

Pero las dos chicas continúan compitiendo, y si no es por el mismo chico, ahora es por la que se lleve el primer beso. Todo parece idílico para las dos muchachas, sobre todo para *Noa* ya que parece que el chico tiene interés por ella, pero la cosa no es tan romántica ya que los dos chavales son un par de sinvergüenzas que están jugando y engañando a las pobres chicas, y concretamente *Tamon*, que flirtea con cuantas tías se ponen a tiro. Además, por si fuera poco, en los planes de las muchachas interfieren las intenciones del profesor *Hiroyuki Miyamura* y su hermano *Nobuyuki*, y *Mika*, la antipática ex novia de *Tamon*, que intenta interponerse en la relación. Las chicas deberán intentar lograr su sueño en una historia romántica y divertida.

Nami Akimoto, autora de shojo

Esta mangaka es considerada como una de las dibujantes de última generación debido a un estilo de shojo simplista y limpio aunque no por ello poco expresivo. Autora desconocida en nuestro país, nació un 24 de Enero en la prefectura de Kanagawa, en la capital, Yokohama. Debutó en la revista Nakayoshi de la editorial Kodansha en 1986 con la historia **Loving You**, y desde entonces la fama ha ido creciendo a su alrededor en Japón poco a poco. (Por cierto que Norma parece tener muy buenos tratos con esta editorial, pues son varios los títulos de su propiedad (y que además han sido publicados en Nakayoshi) que está sacando en España).

Su primer manga largo, **Hanamaru Company**, fue publicado en la revista Nakayoshi en el año 1988, y está compuesto por un único tomo. Posteriormente, entre los años 1989 a 1990, publica el manga de tres tomos **P natsu toori**. Ya por aquel entonces empezaba a ser bastante conocida, aunque fue con su siguiente obra, la primera obra larga, de nueve tomos, **Miracle Girls** (**Las gemelas milagrosas** en nuestro país), con la que obtuvo el reconocimiento por parte del público nipón. Fue publicado entre los años 1991 y 1994 y tuvo tal éxito que en el año 1993 se decidió realizar una serie de animación de 51 capítulos, que fueron producidos por TV Tokio (y aunque la historia es básicamente la misma, algunas cosas difieren respecto al original).

Los siguientes mangas que publica son obras de un solo tomo: en 1995 **Tenshi ni Kiss**, un año más tarde **Mighty Angel**, y en 1997 la preciosa historia **Snow Drop**. En tan sólo un año, en 1998, lanza al mercado dos mangas de tres tomos cada uno, llamados **Les mille fleurs** y **Miru Furuuru**, ambos también por Kodansha. Sus próximas obras se publicaron en Kc Dessert, de tan solo un tomo: **Kono ao ni ki wo shita** (1998), **Kokoro made daite** (2000), **Kiss shitemo hitori** (2000), **Virgin lesson** (2001) y **Venus project** (2003), aunque entre éstas publicó en Nakayoshi, su revista de siempre, el manga **Urukyu** (**Ultra Cute** en nuestro país) desde el año 2000, contando con un total de nueve tomos publicados en Japón.

Dos nuevos shojos con los que endulzar nuestras frikis vidas, que con el único inconveniente de su precio "made in Norma" encantarán a los fans de este género y a todo amante de leer una buena historia de amor.

Eva R. Evrard





Digimon 02

Antiguas cosas nuevas



Pues sí, antiguas cosas nuevas, creo que no podríamos haberlo expresado mejor. Con una cuarta temporada emitida ya en la televisión pública, Digimon 02 ha vuelto a la segunda cadena de televisión española. En su época dio que hablar, con nuevos digimons, nuevas formas de digievolucionar, nuevos malos y buenos... Y ahora sin duda lo hará de nuevo, así que vamos a repasarlo todo rápidamente.

Un digimon se balanceaba sobre la tela de Arukenimon

Así rápidamente. Ubicamos a los niños elegidos de la primera entrega, los ocho campeones que en su día viajaron por accidente al mundo digital, donde conocieron a sus compañeros digitales, pequeños monstruitos con poderes y la capacidad de digievolucionar para aumentar su potencial. Ahora, dos de esos niños (*Kari* y *TK*) han formado grupo con otros tres (*Yolei*, *Davis* y *Cody*) para enfrentarse a una nueva amenaza digital.

Pero esta vez las cosas son un poco distintas. El primer cambio apreciable es que en esta ocasión pueden viajar a placer entre el mundo real y el mundo digital, gracias a sus nuevos y mejorados dispositivos digitales. También apreciamos que los niños han crecido y madurado... pero no han aprendido -_-. Pero, sin duda, el cambio más notorio y que más han agradecido los fans de la serie han sido las nuevas digievoluciones. Comenzamos ya con cambios raros a este respecto, las "digihuevo evolución", y es que toda la historia comienza con la aparición de un digihuevo. Resulta que por culpa de *Digimon Emperador*, los digimons no pueden digievolucionar normalmente, teniendo que recurrir a los digihuevos. Gracias a ellos, cada digimon puede acceder a una fase de digievolución un poco menos poderosa que la evolución total, pero igualmente efectiva (total, jamás aparecerá un enemigo al que no puedan vencer hasta que no puedan derrotarle...).

Así, a los nuevos digimons aparecidos (*Veemon*, *Armadillomon* y *Hawkmon*) se les suman dos digihuevo evoluciones por cada uno (*Raydramon* y *Flamedramon*, *Submarimon* y *Digmon* y *Halsemon* y *Shurimon* respectivamente), y a los antiguos (*Patamon* y *Gatomon*) una única (*Pegasusmon* y *Nefertimon*). Más adelante, los digimons alcanzarán el poder suficiente como para digievolucionar con todas las de la ley, pasando, desde el primero hasta el último mencionados de los nuevos tres digimons, a *X Veemon*, *Ankilomon* y *Acquillamon*.

Pero no todo acaba ahí, y la mejor sorpresa llega con las ADN digievoluciones. Qué cara se me debió quedar cuando vi que *X Veemon* y *Stingmon* empezaban a volar y se unían para convertirse en un único digimon: *Poildramon*. Capítulos más tarde, lo mismo sucedía con *Acquillamon* y *Gatomon* para dar paso a *Sylphimon*, y con *Ankilomon* y *Angemon* como nacimiento de *Shakkoumon*.

Pero... ¿para qué tanto poder? Pues porque hay malos, claro. El primero de ellos, y mencionado anteriormente, es *Digimon Emperador*, un niño que tiene sometidos a todos los digimons gracias a las artes malignas y al poder de sus anillos oscuros, perfeccionados pronto en espirales oscuras. Poco a poco, los protagonistas irán avanzando en la historia de este carismático malvado, que tiene un compañero digimon (*Wormon*) hasta descubrir que en realidad se trata de (atención, como habréis supuesto al llegar hasta aquí, voy a revelar datos importantes, seguir leyendo es responsabilidad tuya) otro niño elegido que a base de traumas ha decidido ser el malo de la historia: *Ken*. Al final, una vez ha conseguido superar sus movidas, se une al grupo y los seis juntos se dedican a hacer frente a un nuevo enemigo, *Arukenimon*, que junto a su secuaz y amante *Mummymon* hará sufrir a los amigos.

Antes de continuar, un inciso: *Wormon* es el digimon que evoluciona en *Stingmon*, el digimon que mencionamos antes y que se fusiona con *X Veemon* para dar a *Poildramon*.

La arañita por sí sola no es demasiado potente, pero tiene un arma: las torres oscuras (cuánta oscuridad). Estas torres, combinadas con el cuero cabelludo de *Arukenimon*, pueden crear poderosos digimons que se encargarán de someter a aquellos que se opongan a su poder.

Por otro lado, tenemos la carismática historia de *Black Wargreymon*, una de las más pode-

rosas creaciones de *Arukenimon* que por algún extraño motivo adquiere conciencia propia y comienza a hacerse preguntas existenciales (ya sabéis: ¿quién soy?, ¿para qué me han creado?, etc) y que durante su ratito de protagonismo se encargará de destruir una a una las piedras sagradas, piedras que encierran el poder de los dioses del mundo digital.

Como veis, y como de costumbre, no tenemos una única trama, sino que la propia historia va ramificándose para mostrarnos nuevas variantes y posibilidades argumentales.

Completamos con un dato interesante que se nos revela al final de la serie: El mundo digital no es el único mundo diferente al real. Existen otros mundos en otros planos diferentes. Una distorsión creada por "alguien" (sí, ese malo que no se cansa y aparece y reaparece una y otra vez, en esta ocasión bajo el original y "aterrador" nombre de *Malo Myotismon*) hace que otro de los mundos, el mundo de la oscuridad, se comience a fusionar con el mundo digital, siendo la primera afectada por ello *Kari*. Total, una ocurrente historia que conocemos desde hace bastante, pues no es precisamente nueva en nuestro país, con un final con sorpresa, como nos tienen acostumbrados las sagas de esta serie.

Más datos

Digimon no es un título desconocido ni mucho menos en España. Llegó hace ya bastante a la sombra de **Pokémon**, pero pronto le comió terreno y se ganó el corazón del público, de manera que tras **Digimon** y **Digimon 02 Adventure** también nos visitaron las sagas **Digimon Tamers** y **Digimon Frontier**, todas ellas de mano de Arait Multimedia, quienes se desmarcan como una de las distribuidoras que más se esfuerza por ofrecer información y productos de calidad, de manera que en la saga de **Digimon** tenemos no sólo perfectamente adaptado todo lo que necesita serlo, sino también créditos que incluyen a los traductores o actores de doblaje españoles, por poner un ejemplo.

Lógicamente, el ya mencionado hecho de que la serie tuviera éxito en España ha llevado a que pueda encontrarse bastante merchandise de la misma en nuestras tiendas, habiendo llegado la cosa al punto de poder comprar muñecos en grandes almacenes y superficies, algo impensable para otras series muy aclamadas entre ciertos sectores de aficionados pero de poca relevancia real en el mundillo.

Punto pelota

Ya que en realidad no hay mucho más que hablar del tema, pues en su día **Minami** dedicó artículos bastante extensos y completos a la saga y a este título en particular (así que si estáis muy interesados en el tema, mirad en el cupón de petición de números atrasados que hay hacia el final de la revista). Por tanto, aquí tenéis la base. Si queréis mi opinión, me parece que la historia es chula, cuando menos fue original en su día, y merece un voto para aquellos que no la hayáis visto aún, que recordad que las cosas no tienen éxito por nada.

Abrid la puerta digital, y dejaos atrapar por las aventuras de *Davis* (el de las gafas, que no podía faltar en una saga de esta serie) y sus amigos.

NeoRuB





A primera vista, ésta podría parecer una obra de las del montón: una de las muchas que tratan sobre yakuzas y el bajo mundo japonés; sin embargo, un rápido vistazo a los autores nos hace dudar un poco de nuestra primera impresión, que queda totalmente descartada en cuanto empezamos a leer esta fabulosa obra que es, con mucho, una de las mejores editadas en nuestro país. Como ya he dicho, puede parecer que trata de yakuzas, ardides políticos y casos policíacos pero, como trataré de haceros ver a lo largo de este artículo, en el fondo no es así.

un manga de los buenos

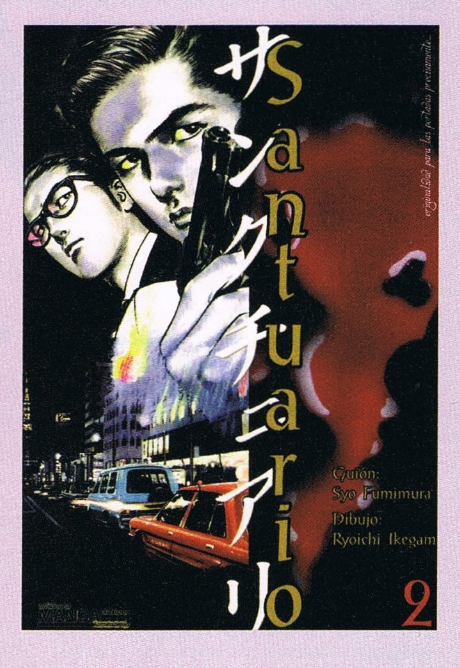
Como digo en la introducción, a primera vista esta obra puede parecer un simple manga de yakuzas más. De hecho, yo misma pensaba así hasta que un amigo me comentó lo mucho que le había gustado; decidí leerlo y descubrí para mi asombro que entraba por méritos propios en la escueta lista de mangas realmente buenos que se han publicado en nuestro país a lo largo de su ya medianamente larga historia manganímica.
Con guión de *Yoshiyuki Okamura* (aunque sus obras las firme con seudónimos como *Sho Fumimura* o *Buronson* (**El Puño de la Estrella del Norte**)) y dibujos de *Ryoichi Ikegami* (**Crying Freeman, Mai**), este manga que Planeta dejó colgado allá por cuando la mayoría de vosotros aún estaba aprendiendo a leer y que ahora Otakuland ha rescatado te transporta a un Japón en el que están a punto de pasar grandes cosas.

LOS PERSONAJES

Sí, ya sé que no se suele empezar por aquí, pero, creedme, tengo mis motivos para hacerlo así. Estos son, básicamente, los principales personajes:
Akira Hojo: Es un joven, activo e intrigante yakuza que parece tener mucha prisa por adquirir poder, utilizando todo su agudo ingenio e inteligencia para ello.
Chiaki Asami: Es el secretario privado de un importante político del país, aunque pronto se revela como un joven ambicioso con unas ideas un tanto revolucionarias.
Tashiro: Mano derecha de *Hojo*, es un joven muy servicial y siempre está a la que le ordena su jefe; el perfil del perfecto traidor que ambiciona el poder de su inmediato superior.
Mr. Tokai: (Simplemente *Tokai* en la versión de Otakuland) Asesino a sangre fría y sin escrúpulos, cuando sale de la cárcel y descubre que *Hojo* ha ocupado su puesto decide por todos los medios destruirlo.
Kyoko Ishihara: Ambiciosa y orgullosa comisaria (sub-comisaria en la versión de Otakuland) de policía de la que *Hojo* se burla, por lo que está decidida a acabar con él.

LA HISTORIA

Os aviso, voy a contar bastante de la historia, así que si no os la habéis leído, pensáis hacerlo en el futuro, y no queréis que os la destripe, no os leáis esta parte. Aunque bueno, tampoco es que vaya a contar el final ni nada de eso.
Santuario comienza presentándonos a *Akira Hojo*, un yakuza al que la policía, y en especial la súper indendente, *Kyoko Ishihara*,



quiere atrapar. Al parecer, *Hojo* está intentando chantajear a un importante diputado del gobierno, aunque no se sabe para qué, siendo entonces cuando se nos descubre que él y el secretario privado del diputado, *Chiaki Asami*, son amigos; lo que quiere es la dimisión del diputado para que *Asami* ocupe su puesto.

Se revela entonces el plan de *Hojo* y *Asami*: conseguir transformar Japón; *Asami* lo hará desde un puesto público y político y *Hojo* se encargará de procurarle los recursos desde el mundo del hampa.

Pero el diputado conoce al superior de *Hojo* (*Sagara*, pero como tal jefe de la organización, llamado *Don* (*Patrón* en la versión de Otakuland)), quien le obstaculiza su plan hasta que *Hojo* le planta cara y le dice que le deje actuar por su cuenta. Su plan resulta un éxito y el *Don* empieza a ver que quizá *Hojo* es demasiado astuto y ambicioso, y por tanto peligroso.

Mientras la policía hace importantes averiguaciones sobre *Hojo* y su al parecer relación con *Asami*, entra en escena un nuevo personaje, *Mr. Tokai*, un importante jefe de la organización que fue encarcelado y que ya ha cumplido su condena. A *Mr. Tokai* no le hace ninguna gracia que *Hojo* haya asumido todas sus funciones, y cuando *Ozaki* (ayudante de *Ishihara*) lo instiga, decide eliminarlo del mapa.

Entonces el *Don* prepara un astuto plan: convence a *Tashiro* de que debe matar a *Tokai* para beneficio de su jefe (*Hojo*) sabiendo que no será capaz de hacerlo. Efectivamente, el un tanto novato *Tashiro* no puede con veteranía y experiencia de *Tokai* y éste lo desarma y le da una paliza, creyendo que ha sido *Hojo* quien ha dado la orden de su muerte y decidiéndose a acabar con él (pues ya tiene un motivo para justificar su acción ante el *Don*).

Pero *Hojo* lo había previsto y coge por sorpresa a *Tokai*, llevándolo ante el *Don*, a quien mata, y pasándole a él el cargo de jefe supremo. Sin embargo, en la presentación oficial del nuevo *Don*, *Tokai* se adelanta a la pronunciación de su nombre y dice que el nuevo jefe es *Hojo*: con un par de amenazas, todos aceptan al nuevo *Don*.

Hojo ha conseguido su propósito, ahora le toca el turno a *Asami*, quien tiene bastantes problemas para introducirse de lleno en el mundo de la política debido a su juventud (tan sólo tiene 30 años) y a las intrigas, ardides y corrupciones de este ámbito.
Finalmente y con un plan desesperado *Asami* expone a los sectores más jóvenes de la política japonesa sus radicales intenciones, consiguiendo así su apoyo como candidato a las futuras elecciones.

LOS VERDADEROS PERSONAJES Y LA AUTÉNTICA HISTORIA

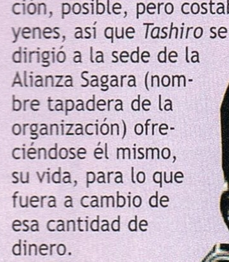
Hasta ahora he comentado los personajes y la historia según la entendería alguien que, simplemente, la leyese; pero ahora voy a hacerlo según alguien que, además, la viva. Viene a ser algo así:
Akira Hojo y Chiaki Asami: No pueden tratarse como dos personas independientes puesto que en realidad son prácticamente una.

Hojo y *Asami* ya se conocían cuando se vieron envueltos en una guerra y fueron llevados juntos a un campo de refugiados de Camboya, donde tuvieron que trabajar duramente pues el que no servía para ello moría. Finalmente pudieron escapar junto a otros chicos y, sorteándose la poca comida que conseguían a piedra-papel-tijeras, consiguieron llegar (tan sólo cuatro de ellos) a la frontera.

Una vez regresaron a Japón se llevaron un gran desengaño: su país era una superpotencia en la que ya no había ánimo de vivir o luchar, en la que la gente estaba a gusto y confiada; un país, en definitiva, en el que se vivía muy bien el presente, pero que no tenía futuro, pues la gente se volvería débil y el país no soportaría un ataque (militar o comercial) del extranjero.

A *Hojo* y *Asami* no les gustó esto, y decidieron cambiarlo. Para ello tendrían que trabajar duro, pero dado el sitio del que venían, no les costaría mucho, así que hicieron un pacto, más bien un juramento: *Asami* estudiaría y conseguiría hacerse un hueco en la política nacional, mientras *Hojo* se forjaría un puesto importante en el mundo de los yakuzas, para así conseguir la gran cantidad de dinero e información fraudulentos que este mundo puede otorgar y que *Asami* necesitaría para su carrera.

Hojo y *Asami* son más que amigos, más incluso que hermanos, no es ya sólo que trabajen duro para cumplir su sueño, es que lo hacen cada uno por el otro, ningún tipo de sacrificio es demasiado, siempre están dispuestos a hacer lo que sea por ayudarse mutuamente.



A pesar de que tanto el uno como el otro han visto horrores como para llenar dos vidas, ambos tienen no sólo escrúpulos sino además buenos sentimientos, y siempre están dispuestos a ayudar a los demás.

Tashiro: Este personaje era un joven felizmente casado y afortunado padre de familia hasta que, un día, su hijo recién nacido contrajo una extraña y mortal enfermedad. La curación, posible, pero costaba 10 millones de yenes, así que *Tashiro* se dirigió a la sede de la Alianza Sagara (nombre tapadera de la organización) ofreciéndose él mismo, su vida, para lo que fuera a cambio de esa cantidad de dinero.

Fue apalizado y expulsado, encontrándose en la puerta con un joven jefe yakuza que llegaba; su nombre era *Hojo* quien, conmovido por sus nobles sentimientos, decidió ayudarle.

Sin embargo, lo que en un principio era sólo agradecimiento se convirtió poco a poco en admiración y más tarde en amistad, siendo actualmente *Tashiro* capaz de dar su vida por *Hojo*.

A pesar de ser un yakuza, *Tashiro* no es un asesino, siendo además muy inteligente y aconsejando a menudo a *Hojo*.

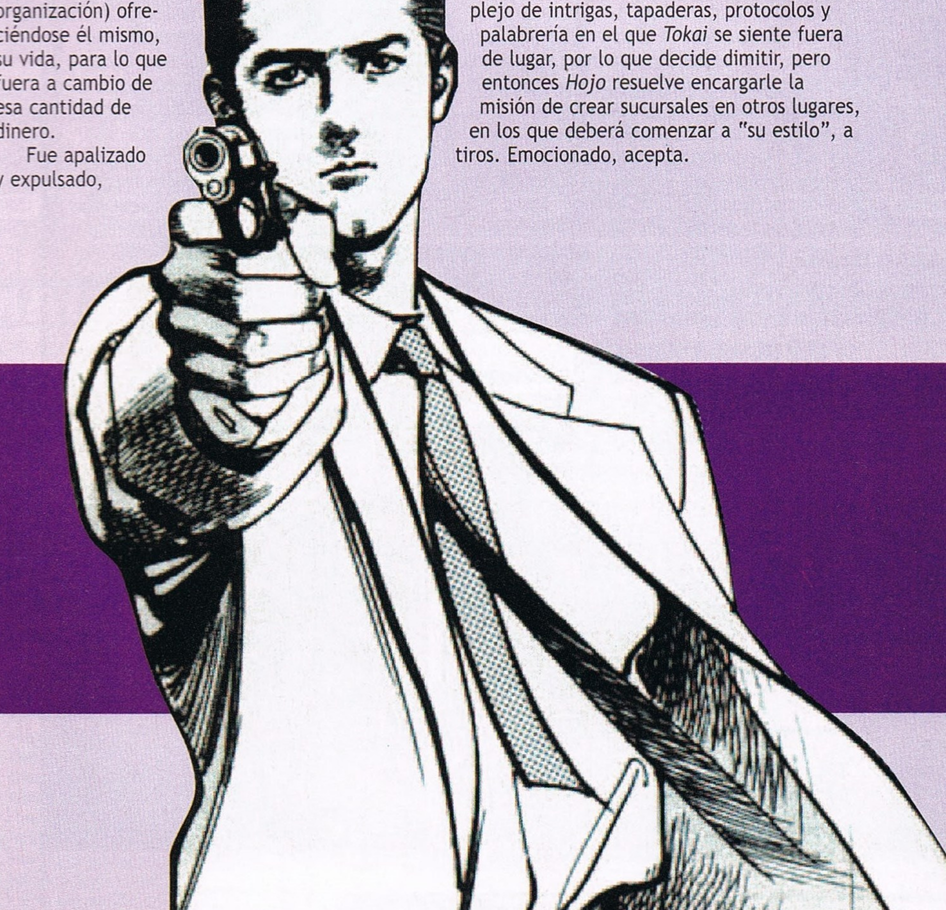
Mr. Tokai: Hombre de acción, no es muy inteligente (y lo sabe y acepta), y es de los que lo soluciona todo a tiros. En el pasado fue él quién asentó el poder del *Don* y de la Alianza Sagara encargándose a sangre fría de otras sociedades yakuza, encontrando durante el camino a un joven muy prometedor (llamado *Hojo*, ¿a que no os lo esperabais?), por el cual sintió un especial afecto.

Pero eso le costó caro: al no poder encubrirse bajo falsas tapaderas, fue arrestado y llevado a prisión, periodo durante el cual una familia rival asesinó en represalia a su mujer.

Perdido así el único atisbo de humanidad que le quedaba, *Tokai* se fue volviendo cada vez más cruel, hasta convertirse en el ser temible que sale de la cárcel. Cuando además al salir descubre que su querido ahijado ha ocupado su puesto, e instigado por el comisario *Ozaki* que le hace creer que todos quieren traicionarlo y humillarlo, decide acabar con *Hojo*.

Sin embargo, finalmente descubre que *Hojo* no sólo no quiere traicionarlo sino que además lo sigue admirado y queriendo, por lo que, como además *Tokai* se sabe no muy listo, consiente por fin que *Hojo* sea su superior y él tan sólo su mano derecha y guardaespaldas.

Sin embargo, ahora la Alianza Sagara ya no es lo que fue en sus orígenes (prácticamente un campo de batalla), sino que es un complejo de intrigas, tapaderas, protocolos y palabrería en el que *Tokai* se siente fuera de lugar, por lo que decide dimitir, pero entonces *Hojo* resuelve encargarle la misión de crear sucursales en otros lugares, en los que deberá comenzar a "su estilo", a tiros. Emocionado, acepta.



Kyoko Ishihara: Joven y orgullosa jefa de policía, se impone como misión conseguir inculpar a *Hojo* para poder encarcelarlo, pero este elude sus planes, se ríe de ella, y la humilla, por lo que ella se toma dicho objetivo como algo personal. Sin embargo, conforme va descubriendo cosas de su vida y de lo que intenta, su odio poco a poco va disminuyendo y acaba enamorándose de él. Aunque, después de todo, sigue siendo policía, ¿cómo acabará este "idilio"?

Huang Zhi Yang: (*Ko Shiyo* en la versión de Otakuland) Lugarteniente de uno de los tres sindicatos más poderosos de Hong Kong, decide eliminar a *Tokai* pues le está causando problemas (y además odia a los japoneses). Sin embargo, cuando está a punto de hacerlo se siente impresionado y sorprendido por la reacción de éste ante la muerte, y decide preguntarle (más o menos, no reproduzco literalmente): "¿es cierto lo que dice mi jefe de que el dicho a seguir entre bandas es vive y deja vivir?"; a lo que *Tokai*, tras reírse de él, responde (también más o menos): "por supuesto que no, el dicho es comer o ser comido".

Huang no mata a *Tokai* sino a su jefe, ocupando él su puesto y asociándose con *Tokai* para crear una poderosa organización y conquistar Japón.

Y hasta aquí llega el **Santuario** que publicó Planeta. Por supuesto, algunos no pudimos resistir y pillamos la edición americana, pues era un manga demasiado maravilloso, pero no es cuestión de empezar a destripar en demasía, que a la cosa le quitaríamos mucha gracia si contáramos los nuevos personajes que están por llegar, cómo acaba la aventura de *Huang* y *Tokai*, o cómo le va a *Asami* en su difícil objetivo de alcanzar un puesto político importante. Sobre todo teniendo en cuenta que por fin tenemos edición legal (que en principio será total y completa) de la serie en España. Sin embargo, quedaba el tema de ver la edición, y hay que decir que a la versión de Otakuland se le pueden poner un par de peros: Lo más controvertido es el tipo de letra, y lo más grave, pero de lo cual lógicamente casi nadie se ha dado cuenta porque para ello hay que tener una mínima cultura, es que hay algún que otro error ortográfico por ahí suelto. Sea como sea, un manga tan alucinantemente bueno como **Santuario** consigue destacarse en cualquier circunstancia y condición.

Y, al fin y al cabo, no dejan de ser tomos de unas 450 páginas por sólo 12 euros, así que al menos económicamente hablando es una de las mejores ofertas que verás por ahí.

¿Y QUÉ NARICES SIGNIFICA SANTUARIO?

Es cierto, ¡qué nombre tan raro para una serie!, con lo fácil que sería llamarla *Las Esferas de la Lagartija* o *Los Escuderos de la Vía Láctea*; o algo más comercial y explícito (que todos sabemos cómo va bajando el nivel intelectual con cada nueva generación) del estilo *Tetas y culos en cada página garantizado*; o algo más lógico como *Hojo* o *Asami*; o incluso algo en plan poético como *El sueño de Hojo y Asami*, pero no, **Santuario**. ¿Por qué?

Según un diccionario, un santuario es un lugar (refugio), opcionalmente sagrado, que se dedica por entero a algo, a un dios, a una persona, a un animal, a un objeto... Sin embargo, aquí se usa como una parte de alguien, un trozo de sí mismo que no se quiere mostrar, un mundo propio. Por así decirlo.

Ése es el significado de Santuario en la serie, aunque *Hojo* y *Asami* no lo usan así, para ellos su santuario es un mundo particular pero sólo de momento, es su sueño privado, pero es un sueño que quieren abrir a todo el mundo, que quieren compartir. Por eso, Santuario no es una palabra, es mucho más, es un sentimiento, una emoción, un sueño...

REFLEXIÓN FINAL

No es fácil hacer una reflexión final de **Santuario**, lo más sencillo sería compararlo con alguna otra serie o película, pero no sería ni apropiado ni justo ya que, aunque se le puede sacar algún (ligerísimo) parecido con **Crying Freeman**, **Live! Machine** o **Black Rain**, **Santuario** es a todas todas original e incomparable ya que, a pesar de que el dibujo es algo monótono (es bueno, pero repetitivo), el guión es admirable, consigue hacer interesante una historia ambientada en un Japón actual, pero no en un Japón de estudiantes o deportistas, sino en un Japón político. Creedme, si hay algo coñazo en este mundo, es la política, así que ya sólo por el hecho de hacer el manga ameno a pesar de tratar temas políticos el guión merece un premio.

Pero no es sólo esto, también consigue hacernos disfrutar con el bajo mundo de los yakuzas, con sus intrigas y maquinaciones, todas muy bien tratadas y que casi nos hacen aplaudir por lo bien urdidos que están algunos planes. Y para qué hablar ya de la siempre agradecida acción, que, aunque poca, también existe.

Sin embargo, lo que realmente me maravilla de **Santuario** es su tema principal. Quizá pueda parecer que trata de eso, de yakuzas, políticos, policías, etc., y sí, efectivamente, así es pero, tal y como digo en la introducción, en el fondo, paradójicamente, no es así.

Santuario trata de la inteligencia, la ambición, el poder, la desesperación, los sueños... pero el principal, el que mejor tratado está de todo lo que he leído jamás (que es mucho, os lo garantizo), es la amistad.

Muchas veces hemos visto (en series como **Los Caballeros del Zodiaco** o **Naruto**) cómo los protagonistas son muy amigos entre sí y están siempre dispuestos a dar su vida unos por otros, confiando plenamente entre sí; obviamente, esta amistad es irreal, ningunos amigos que se conozcan de escasos días y que toda su relación sea darse golpes contra unos cuantos malos ofrecerían sus vidas por el otro. La amistad es algo muy abstracto y relativo, podemos tener muchos amigos, algunos realmente buenos, pero cuando llega una situación límite en el fondo siempre pensamos egoístamente, siempre somos nosotros los primeros que deben conservar la vida y salvarse, ésta es la triste verdad. Aunque claro, también hay excepciones, unos padres serían capaces de dar la vida por sus hijos, quizá unos hermanos también y, de vez en cuando, se forja una amistad tan grande entre dos personas que también serían capaces de dar su vida el uno por el otro.

Y éste es el tipo de amistad que se da en **Santuario**, dos personas que se unieron por un lazo irrompible, que pasaron tantas cosas juntos que ahora ya no es posible separarlos, que comparten un mismo sueño y que saben que, si uno falla, el otro también, por lo que no pueden permitirse ningún tipo de fallo y ninguna suerte de sacrificio es demasiada con tal de ayudar al otro.

Esto es lo que, a mi entender, hace tan sumamente maravillosa a **Santuario**, no es una lucha entre el bien y el mal, ni es una historia de amor, ni son unos héroes adolescentes combatiendo para defender el mundo, ni es una comedia, ni siquiera es una serie deportiva o detectivesca, es, simplemente, la lucha de dos auténticos amigos por ver cumplido su sueño, ¿os parece poco?

Isadora
(after **Lázaro Muñoz**)





Antes de que llegasen autoras como Yuu Watase o Arina Tanemura, pocas mangakas eran conocidas en nuestro país. Sin embargo, entre nombres como Katsuhiro Otomo, Akira Toriyama o Tsukasa Hojo una mujer logró un lugar entre los grandes: un honor que sigue ostentando Rumiko Takahashi.

inuyasha







Después de **Lamu**, **Maison Ikkoku** o **Ranma ½**, *Rumiko Takahashi* ha logrado seguir en primera línea con su nuevo trabajo. Pocos autores consiguen mantenerse en el candelero como lo ha hecho ella, las nuevas generaciones siguen leyendo sus mangas como lo hicieran en los años ochenta muchos jóvenes con **Lamu**, y la razón de su éxito entre el público actual lleva por título **Inu Yasha**. Publicado en el Shonen Sunday, **Inu Yasha** acumula la friolera de 35 tomos y, como todas las obras de *Rumiko*, una serie de televisión con 167 capítulos y tres películas que la complementan. En nuestro país el manga está siendo publicado por Glénat (siguiendo los pasos de **Ranma ½**), mientras que el anime ha llegado de mano de Selecta Visión.

LA HISTORIA

Kagome cumple quince años. Lleva una vida como la de cualquier chica de su edad: asiste al instituto, se divierte con sus amigas, etc. Nuestra heroína vive con su madre, su hermano pequeño y su abuelo en el templo de Higurashi hasta que el día de su quince cumpleaños es arrastrada por un demonio a un pozo que hay en el templo tal como si fuera la protagonista de **The Ring**.

Kagome ha sido transportada a la Era Sengoku (1467-1600 d.c.), a un Japón medieval poblado de seres mitológicos y demonios de todas clases y colores. Para más *inri* descubre que la razón por la cual ha sido arrastrada a esa época es que es la reencarnación de una sacerdotisa llamada *Kikio* que falleció cincuenta años atrás. *Kikio* era la guardiana de la Shikon no tama (la joya de las cuatro almas), cuyo poder es ansiado por todo demonio que quiera ver acrecentado su poder. Esta joya fue el motivo de la muerte de *Kikio*, pues había estado enamorada de un hanyo (medio demonio) llamado *Inu Yasha* que ansiaba el poder de la joya para convertirse en un demonio de pies a cabeza. Enamorado de *Kikio Inu Yasha* había olvidado sus ansias de poder, pero un malentendido los separó para siempre y acabó en la trágica muerte de *Kikio*. *Kagome* descubre que la joya de las cuatro almas estaba en el interior de su cuerpo y por ello ha sido atacada por el demonio del pozo.

En su intento de librarse del demonio que la persigue, *Kagome* llega al árbol donde se haya *Inu Yasha* sumido en un sueño eterno causado por una flecha de *Kikio*. Sin pensarlo dos veces, *Kagome* libera a *Inu Yasha*, con lo cual el demonio es derrotado, pero la joya de las cuatro almas se rompe y sus fragmentos se dispersan por todas partes. Excusa para que *Kagome* e *Inu Yasha* unan sus fuerzas en busca de los fragmentos de la joya en un viaje al que pronto se unirán *Miroku*, *Sango* y *Shippo*.

He aquí, a grandes rasgos, la trama de **Inu Yasha**, una historia que nos acerca a una *Rumiko Takahashi* más oscura, más violenta, más trágica. Sin dejar de lado el romanticismo o los elementos cómicos de sus obras anteriores, **Inu Yasha** contiene fuertes dosis de acción y unos personajes más complejos de pasados trágicos y atormentados por sus fantasmas; podríamos ver una aproximación más cercana a **The Mermaid Saga** o alguna de sus historias cortas. Sin duda, podemos calificarla como una obra madura donde aprovecha para mezclar elementos de religión y mitología.



LOS PERSONAJES

Muchos han acusado a la autora de repetirse como el ajo y le recriminan el parecido de sus personajes, sin embargo es una reclamación que podríamos aplicar a multitud de autores y resultaría superficial en el caso de **Inu Yasha**. *Rumiko* es una gran narradora que sabe dotar de vida a sus personajes, y en **Inu Yasha** esta capacidad destaca por encima de su dibujo en apariencia sencillo pero resultón (sabe potenciar sus cualidades frente a sus debilidades).

Su protagonista es un claro ejemplo de la complejidad en la creación y caracterización de los personajes de la que hablamos: La condición de hanyo de *Inu Yasha* como hijo de uno de los demonios más poderosos pero de madre humana, un origen que le ha hecho ser rechazado por todos, incluso por su hermano *Sesshomaru* que lo repudia. Como cualquier pareja de hermanos que se precie, se odian, pero sus discusiones no se limitan a pelearse por el espacio de la habitación, sino que sus riñas son por la espada de su padre y a muerte. Solamente *Kikio* le dio el cariño del que carecía, pero los

engaños de *Naraku* los separaron para siempre. En *Kagome* ve a la mujer a quien un día amó, pero en su relación se interpone *Kikio*.

Tampoco se quedan atrás en lo que respecta a un pasado trágico *Miroku* y *Sango*. El monje acarrea con una maldición familiar en forma de agujero en la mano que absorbe todo lo que se le pone por delante, aunque *Miroku* no se deja abatir por las penas y aprovecha cualquier ocasión para posar su mano sobre el trasero de cualquier doncella de buen ver (si *Sango* se lo permite). Mientras que *Sango* ha visto morir a toda su familia y, sin embargo, tiene que sufrir el que su hermano se convierta en un secuaz de *Naraku*.

Pero tranquilos, no todo es un valle de lágrimas en **Inu Yasha**. También hay espacio para la risa con *Shippo* o con *Miyoga*, el demonio mosquito que servía al padre de *Inu Yasha* y ahora se dedica a ayudarle aunque cuando se le necesite siempre se las apañe para desaparecer.



EL MANGA

Muy en la línea de *Rumiko*, con un dibujo que no sorprenderá a los que estén acostumbrados a su arte en la parte final del manga de **Ranma ½**.

En cuanto a la edición española, es como todas las de Glénat, por lo que los aficionados a esta serie tendrán tomos con calidad a un precio razonable. Eso sí, el ingente número de tomos, 35 a día de hoy y subiendo, quizá tire para atrás a algún otaku indeciso o inseguro, pero pensad que el que tenga tantos tankoubones es precisamente porque la serie es lo bastante buena como para haber dado lugar a tanto.

EL ANIME

Inu Yasha se transformó en el año 2000 en una serie de animación de mano de Sunrise, convirtiéndose en la primera colaboración de *Rumiko* con el estudio de **Cowboy Bebop**, **Gundam** o **City Hunter** después de trabajar desde sus comienzos con Kitty Animation. La serie consta de 167 capítulos y ya ha tocado a su fin en Japón pese a que *Rumiko* continúa trabajando en el manga. Un final que ha dejado a muchos espectadores insatisfechos y que hace sospechar en una futura aparición de un OVA o una película en el momento en que el manga llegue a su fin para narrar la conclusión definitiva de la serie.



Poco más que añadir dado que el anime está en España en formato DVD gracias a Selecta Visión, habiendo podido verse gratis (aunque no en el idioma nacional) en el canal autonómico catalán.

Calificando el anime podríamos apuntar que la animación es digna del Estudio Sunrise sin llegar a destacar en exceso por su originalidad. En su producción encontramos nombres que llevan años trabajando en Sunrise como *Masashi Ikeda* o *Yoshihito Hishinuma*. Se suma al trabajo técnico la participación de *Kaoru Wada* en el aspecto musical con su partitura de reminiscencias de música tradicional. Además, como toda serie que se precie, no podían faltar las piezas melódicas utilizadas como openings y endings interpretadas por grupos y cantantes más o menos conocidos: *Every Little Thing*, *Do as infinity* o *Nanase Aikawa*.

Completan la versión animada de **Inu Yasha** tres películas y una cuarta que se estrenará en diciembre con el título **Inu Yasha: Guren no Houraijima** (Fire on the mystic island, 2004). Los tres largometrajes cuentan con una animación más trabajada que la serie de animación y con historias independientes del manga.

Inu Yasha: Toki o koeru omo (The love that trascend time, 2001) nos presenta a otro pretendiente a poseer la joya de las cuatro almas. *Menomaru* es un demonio de origen chino que había sido encerrado por el padre de *Inu Yasha* (hay que ver los problemas que dejó ese demonio a sus hijos). Ahora que la joya ha vuelto a aparecer es una buena oportunidad para vengarse y poner a prueba los sentimientos de *Inu Yasha* y *Kagome*.

Inu Yasha: Kagami no naga no mungenjou (The castle beyond the looking glass, 2002) empieza con la inesperada muerte de *Naraku*. Con su muerte se acabaron los problemas, ¿pero es todo tal y como parece? Para romper la tranquilidad de *Inu Yasha* y sus compañeros aparece *Kaguya*, a quien el abuelo de *Miroku* había encerrado. Y cómo no su intención es conseguir la inmortalidad utilizando la joya de las cuatro almas. De nuevo *Inu Yasha* y *Kagome* ponen a prueba sus sentimientos (¿pero no los habían puesto a prueba ya una decena de veces en la serie y en la primera película?).

Inu Yasha: Tenka hadou no ken (The sword of world conquest, 2003) vuelve a ahondar en el pasado de *Inu Yasha*, en concreto en la relación y muerte de sus padres. La figura del padre vuelve a materializarse en las vidas *Sesshomaru* e *Inu Yasha* a través de una de sus espadas, *Souunga*, un arma de enorme poder pero con una energía maligna capaz de dirigir la voluntad de quien la esgrime. Los años ha pasado y *Souunga* se ha liberado del sello que la mantenía atrapada, estando dispuesta a encontrar a un nuevo amo al que controlar en su camino de muerte y destrucción. Y quién mejor para ello que un antiguo enemigo de su padre y rival por el corazón de su madre. Una oportunidad para *Sesshomaru* e *Inu Yasha* de conocer mejor a su padre.

UNA VALORACIÓN

En líneas generales, **Inu Yasha** es una serie entretenida que se deja ver e incluso consigue engancharte. Sin embargo, la serie tiene un fuerte enemigo en su larga duración, y es que cuando una serie se alarga es difícil no caer en la repetición. **Inu Yasha** empieza como un viaje en busca de los fragmentos de la joya de las cuatro almas, en un principio los protagonistas se encuentran con enemigos de usar y tirar hasta que se cruza en su camino *Naraku*, el causante de todos sus males y el responsable de que los destinos de *Inu Yasha*, *Miroku*, *Sango*, *Kikio* o *Koga* se unan. La trama se complica y se vuelve más interesante pero conforme la serie avanza uno se pregunta si alguna vez lograrán reunir todos los fragmentos de la joya y si alguna vez podrán vencer a *Naraku* y a sus secuaces (que temporada a temporada van apareciendo como setas). Hay capítulos que se hacen pesados, pero siempre vuelven salvadores aquéllos en que la trama avanza para dar un revulsivo a la serie.

Pese a todo, **Inu Yasha** es una serie merecedora de nuestra atención. *Rumiko Takahashi* se ha ganado la corona de reina del manga a pulso e **Inu Yasha** es un trabajo notable dentro del panorama actual.

Marta "Tinuviel" Munuera


犬夜叉


minami

el poder de los deseos

inuyasha

the secret of the cursed mask

MIRA DONDE PISAS

En el templo familiar de la familia *Kirurugi* se está celebrando un festival. Los asistentes piden sus deseos escribiéndolos en un papel e insertándolos en una especie de muñecos con un extraño símbolo pintado en su espalda. Parece que el festival está siendo todo un éxito, pues los muñecos se están acabando, así que el Sr. *Kirurugi* manda a sus hijos al almacén a reponer existencias, pero cuando llegan allí nuestro protagonista refunfuña y pisa en el suelo un símbolo idéntico al que estaba dibujado en los muñecos; sin comerlo ni beberlo aparece en el Japón feudal, donde unos granjeros intentan atacarle al creer que es un demonio que ha secuestrado a la hija de uno de ellos. En medio de la huida, *Kirurugi* sufre el ataque de un demonio y se defiende usando un extraño poder.

Al despertar encuentra a *Inu Yasha*, quien nos mostrará la aldea de *Kaede*, donde conoceremos a los míticos personajes de la serie: *Kagome*, *Kaede*, y por supuesto el incomparable *Shippo*, quienes intentarán ayudarnos a volver a nuestro mundo. Pero parece que la puerta que usa *Kagome* está cerrada para nosotros, ¿cómo volveremos?

UN RPG DE LOS DE TODA LA VIDA

El sistema de juego es el de los clásicos juegos de rol de antaño, pero con un aspecto gráfico impecable, digno de la escenografía de *Miyazaki*. En principio manejamos a *Kaname* o a su hermano *Michiru* (es indiferente, pues no afecta en nada al desarrollo del juego, aunque no deja de ser curioso cómo se han trabajado las animaciones con los dos personajes por separado) moviéndonos por el bosque en un bonito 2D en el que nos encontraremos con el demonio que nos ataca. Una vez conozcamos a *Inu Yasha* empezarán los combates por turnos. Un medidor de iniciativa en la parte superior derecha de la pantalla nos ayudará a preparar los turnos de ataque al más puro estilo Grandia, y la parte inferior de la pantalla nos muestra a los personajes y una gráfica de su estado, o sus estadísticas si pulsamos R1. Durante el combate podremos realizar ataques básicos o técnicas, que deberemos aprender previamente, e incluso con el tiempo será posible realizar ataques combinados con los compañeros de equipo.

El resto, lo de siempre: pociones, puntos de experiencia y subidas de nivel cuando la cosa empieza a cansar.

Respecto a los enemigos, podremos evitar los ataques si esquivamos las nubes púrpuras que flotan por los escenarios avisándonos de la presencia de demonios, si bien en ocasiones será irremediable que nos ataquen por sorpresa.

En cuanto al elemento de exploración, los pueblos tienen poquitas casas, lo justo para no hacer la visita tediosa, y las personas no sólo nos ayudarán, sino que a veces sus palabras harán alusión a la serie motivándonos a charlar con los lugareños.

Por último, a la hora de comprar, aparte de las tiendas, encontraremos vendedores ambulantes que nos ayudarán a recargar nuestra mochila de provisiones e incluso hacernos con alguna que otra joya de protección.

VIAJA AL INTERIOR DEL ANIME

Cuando me llegó este juego estaba a punto de terminarme las misiones de *San Fierro* de la beta americana de San Andreas, y debo reconocer que me costó mucho (muchísimo) cambiar el DVD, e incluso me dio un poquito de coraje tener que echarle horas al título para poder comentarlo en este número, a dos días del cierre. Sin embargo, nada más tragarse el disco la consola y comenzar el vídeo de presentación, no pude menos que aplaudir a Bandai. Y es que hay que reconocerlo, esta vez se lo han currado, va por las decenas de chapuzas programadas en el pasado.

Lo primero que llama la atención son las escenas de anime que plagan el juego, especialmente, así de primeras, la presentación y la introducción del mismo. El diseño viene de mano de la propia *Rumiko Takahashi*, todo un lujo, y la historia ha sido animada de forma independiente, no a base de refritos de capítulos de la serie, lo cual se agradece. Los personajes en juego también llaman la atención por el nivel de detalle, con un aspecto *Child Body* (como SD pero menos exagerado... Cuatro cabezas más o menos) de lo más encantador. Sin embargo, lo que sin duda llama más la atención es el diseño y acabado de los escenarios: Unos entornos preciosistas dibujados en 2D con una maestría exquisita que consiguen convencer al jugador de que se encuentra dentro del anime de *Rumiko*.

No obstante, también tiene fallos, el primero y quizá más cantoso que *Kagome* y *Kaname* tienen la misma plantilla. Esto es, usan el mismo modelo base, lo cual se traduce en mismas poses, mismo movimiento, y que en las escenas de subida de nivel, al estar una al lado de la otra, nos dé la impresión de estar contemplando un recortable con dos vestidos distintos. Por otro lado, el juego peca de lo que lo hacen casi todos estos juegos: Batallas excesivas que se terminan haciendo lentas y reiterativas.

En resumen: Un videojuego especialmente dedicado a los seguidores de *Rumiko Takahashi*, y más en concreto a todos los que disfrutan con un buen juego de rol "de los de antes", les guste el anime o no

Rafa del Río



One Piece

corazón de pirata

Seguro que muchos de vosotros ya conocéis esta serie que se emite en nuestras pantallas desde hace un tiempo y que, por cierto, tuvo buenos niveles de audiencia. No es para menos, pues las aventuras de Luffy y sus amigos enganchan a cualquiera: acción, emoción, intriga y, sobre todo, mucho humor son sus principales bazas. El manga ya se editó en nuestro país en formato comic-book hace tiempo, pero pasó desapercibido porque nadie le dio una oportunidad (y tampoco se conocía el anime). Ahora que por fin Planeta ha editado el manga tal y como se merece, en formato tomo, en Minami hemos creído que es el mejor momento para volver a hablar de esta serie, que ya se ha hecho un rinconcito en el corazón de muchos otakus. Sin más presentaciones, pasamos a hablar de One Piece.

El comienzo de una gran aventura

Un pequeño prólogo nos sitúa en la historia: "Todo mi tesoro está escondido en el mar. Se lo quedará aquel que sea capaz de encontrarlo". Son las palabras que *Gold Roger*, el rey de los piratas, pronuncia antes de ser decapitado. El tesoro se denomina One Piece, y está en algún lugar de la Red Line (una línea que divide los grandes mares) esperando a que alguien lo encuentre. No se sabe qué tesoro es exactamente, tan sólo que es algo muy valioso: tanto que los piratas harían cualquier cosa por conseguirlo.

Después de este prólogo, nos encontramos al pequeño muchacho *Luffy*, tozudo y despreocupado, que se encuentra charlando en un bar con su amigo el pirata *Shanks* el pelirrojo y toda su tripulación. *Shanks* descansa en una aldea costera para abastecerse de provisiones -son piratas pacíficos- y no hace más que reírse de su amigo *Luffy*, quien todavía es demasiado pequeño para ser pirata (tiene 10 años) y navegar por los grandes mares. Cuando ya llevan un

buen rato en el bar y dejan a *Luffy* a su aire, lo encuentran comiendo una especie de manzana que el pobre chaval ha cogido para llevarse algo al estómago. No es una fruta cualquiera, es una fruta demoníaca (que en el anime llaman "nuez de Belcebú") y otorga increíbles poderes, a veces buenos y otras no tanto. En esta ocasión, la que ha comido *Luffy* le da el poder "goma-goma", que lo convertirá en un chico de goma con mucha fuerza, pero le impedirá nadar de por vida. Aun así, todo normal hasta que se presenta en el bar un grupo de bandidos armando escándalo, cuyo jefe tira una jarra de cerveza a *Shanks*, que ni se inmuta porque es muy pacífico, prefiere sonreír y arreglar las cosas sin violencia, aunque se metan con *Luffy* por su extraño cuerpo de goma. Cuando todo está ya más calmado, *Shanks* y compañía parten de la villa y prosiguen con su viaje despidiéndose de nuestro protagonista, al que no pueden llevar con ellos por su corta edad. Pasado un rato, *Luffy* vuelve al bar e insulta a los bandidos, que todavía están allí, porque han dejado en ridículo a *Shanks*, su mejor amigo. Los bandidos al principio no le hacen caso pero después acaban dándole una paliza, aunque no llegan a matarlo ya que cuando queda poco para ello reaparece *Shanks*, que había intuido esa situación y mata a los bandidos. A todos menos al jefe, que desaparece por mar llevándose a *Luffy* para acabar con él, aunque su escapada no dura mucho, puesto que un monstruo marino se lo come de un bocado. El chico de goma escapa por suerte, pero una de dos: o muere ahogado o devorado por el monstruo. Una situación crítica de la que escapa por los pelos, cuando *Shanks* lo salva y hace desaparecer al monstruo sólo con mirarlo (es decir, que no es pacífico y débil, sino que en realidad esconde un tremendo poder). Más tarde, y esta vez de verdad, *Shanks* se despide *Luffy* y le cede su sombrero de paja, obligándole a prometer que se lo devolverá algún día.

Años después, un muchacho más crecidito y muy fuerte parte de su villa con una simple barca y con un objetivo muy claro: conseguir el One Piece y convertirse en el rey de los piratas. Como veis, el principio de la serie es movidito y esconde muchas sorpresas al lector.

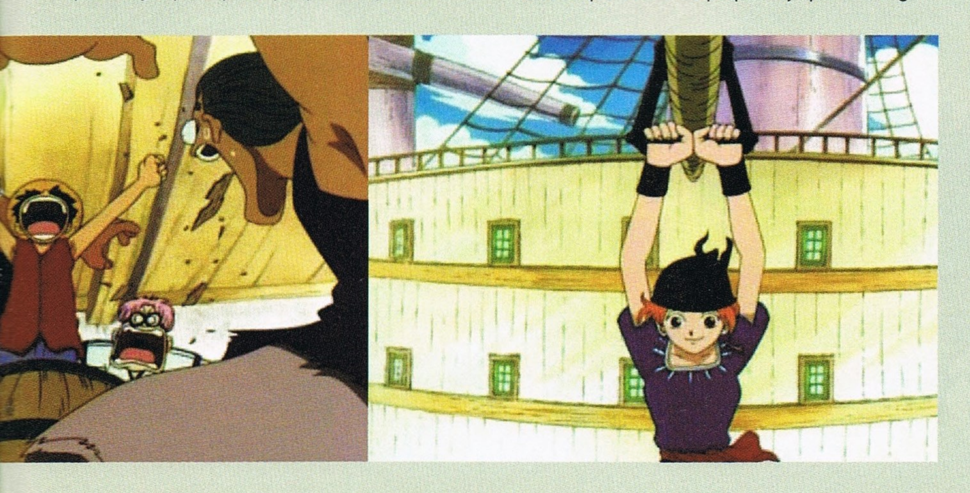
¿Quiénes son estos locos?

Si por algo destaca **One Piece** es porque sus personajes, además de carismáticos, no están muy bien de la cabeza xD. Aquí os pongo los personajes principales ya que aunque en la serie van apareciendo poco a poco más (como *Chopper o Robin*) lo interesante es que los vayáis descubriendo por vosotros mismos a medida que avanza la trama.

Monkey D. Luffy: Ya desde pequeño, *Luffy* soñaba con ser un pirata, aun conociendo los terribles peligros que entraña este tipo de vida. Cuando ya es mayor, será conocido por los piratas como "el chico del sombrero de paja" (objeto que el mismo *Shanks* le dio de pequeño, y que no consiente que nadie rompa) y de él cabe decir que es un chico tozudo como una mula y actúa totalmente sin pensar. Tiene el cuerpo de goma debido a la fruta del diablo que comió de pequeño y que le otorgó una increíble fuerza, permitiéndole realizar las técnicas de combate más insospechadas. No es demasiado inteligente, pero eso sí, a glotón y despistado no le gana nadie. ¿Cumplirá su sueño? Ambición no le falta, y formará una increíble tripulación con la que atravesar de manera segura los peligrosos mares infestados de piratas.

Rolonoa Zoro: Este "samurai" de pelo verde sueña con ser el mejor espadachín del mundo algún día. Armado con sus tres katanas (una de ellas la lleva en la boca), *Zoro* es conocido al principio de la serie como un cazarrecompensas muy peligroso. Pese a todo, *Luffy* no duda en proponerle -aunque casi sería más apropiado decir "obligarle a"- que se una a su tripulación, donde de momento sólo están el chico de goma y un simple bote. *Zoro* no le hace caso al principio, pero viendo la fuerza y la manera de ser del chaval, no dudará en viajar junto a él para poder cumplir su sueño. Se podría decir que es igual de tozudo que *Luffy* pero con su propio estilo, algo más silencioso y chulo (aunque tampoco es demasiado inteligente), y por eso siempre están peleándose por la comida.

Nami: La cartógrafa y navegante de la tripulación se une al grupo por su propio interés, que es el de conseguir valiosos tesoros. La verdad es que sin ella el grupo estaría perdido (porque *Luffy* ni siquiera sabe nadar o navegar), pero su afición por todo el tema económico y material le pierde. Incluso pondrá en peligro a sus amigos por culpa de su manera de ser y de su



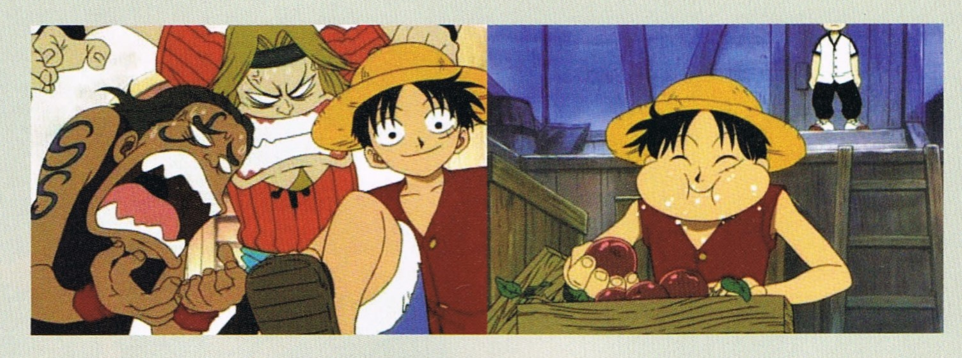
engañosa apariencia. Aunque es menos fuerte que *Luffy* y *Zoro*, se defiende bien con su larga vara de hierro, que nadie sabe dónde guarda.

Usopp: Un personaje que carece de habilidades especiales pero aporta su granito de arena a la tripulación. *Usopp* en principio sólo sabe salir corriendo de las situaciones peligrosas y contar mentiras, aunque el disparar con tirachinas se le da extremadamente bien. Su padre era tirador y manejaba el uso de los cañones, algo a lo que él poco a poco se va acostumbrando. Su extraña indumentaria no le impide codearse con algunos de los piratas más importantes del mundo, aunque él prefiere pasar desapercibido.

Sanji: El cocinero de la tripulación, que también posee un carácter bastante peculiar. Este rubio se siente atraído por todas las mujeres guapas, en especial por *Nami*, y pierde la cabeza por las más sexys. Tiene un pasado bastante amargo, que recuerda constantemente, y que le ayudó a adquirir sus grandes conocimientos de cocina. *Sanji* es fuerte y ayudará al grupo no sólo con su exquisita comida, sino con sus increíbles patadas, con las que puede acabar con muchos hombres de un solo puntapié. Es extrovertido y amigable, pero también se pelea con *Luffy* y *Zoro* por la comida, que devoran a cada momento.

El manga y el anime

Eichiro Oda es el creador de todo esto, y pese a su corta edad es uno de los mangakas de más éxito en Japón. Él mismo afirma ser admirador de *Akira Toriyama* y además es amigo de *Nobuhiro Watsuki*, el creador de **Rurouni Kenshin** (aunque no se puede decir que estos autores hayan sido una influencia directa en su estilo gráfico, simple pero no por ello tosco). Eso sí, lo que mejor reproduce son las luchas y no los fondos, algo simples. Y es que *Oda* recibió con tan sólo 17 años el premio Tezuka con su obra **Wanted**, para saltar posteriormente a la fama.



En 1996 publica **Romance Down**, predecesora de **One Piece**, obra que finalmente vería la luz un año más tarde en las páginas del Shonen Jump (revista que ha publicado también títulos como **Dragon Ball**, **Yu Yu Hakusho**, **Captain Tsubasa**...) y que a día de hoy no tiene visos de acabar. Sin embargo, como ya se ha comentado, la primera edición española del manga fue un rotundo fracaso, así que sólo nos queda esperar que la segunda versión que la misma editorial (Planeta) está a punto de sacar, en principio más adecuada y además ayudada por el empuje que supone que el anime se haya emitido en España, tenga más éxito y así podamos disfrutar de este manga como Tezuka manda.

Sobre el anime estrenado en 1999, decir que como es lógico nació gracias al éxito que tenía el manga. Toei Animation es la productora del anime y el resultado es bastante fiel al manga, con un diseño de personajes acertado y unas escenas de lucha también muy agresivas (los sonidos son los mismos que en **Dragon Ball**, del mismo estudio). A estas alturas, el anime goza de 4 temporadas, 5 películas, 2 OVAS de Production IG, material todo ello recopilado en DVD en el país nipón. El anime no tiene una sensacional animación y el dibujo tampoco es lo mejor de lo mejor, pero engancha y hace disfrutar al mismo tiempo. Mención especial para los openigs y endings, sensacionales (y muy apropiados para cualquier karaoke). Sobre la versión española, es bastante correcta, aunque el hecho de que se retocaran algunos fotogramas para eliminar sangre o heridas levantó una cierta polémica, que ya fue tratada en esta misma revista en profundidad y con rigor hace unos pocos números.

Tanto el manga (que ostenta un récord al tener el tomo más vendido de la historia en Japón, el número 24) como el anime son verdaderos éxitos en Japón, con el consiguiente aluvión de merchandising (lo habitual: camisetas, CDs, ramis, tarjetas, pósters, peluches, etc), habiendo llegado parte hasta nuestras costas gracias al tirón que supuso sobre todo la emisión del anime en un canal público como Tele5.

En general, la serie está llena de elementos modernos que contrastan con otros que son propios de épocas antiguas y medievales, pero recordemos que esto es un manga, aquí todo es posible y la locura que impregna **One Piece** nunca pretende ser realista. Acción, emoción (también un poquito de amor) y mostrar el valor de la amistad son sus principales señas de identidad.

Dime algo más

Una serie alegre y divertida como pocas. Su objetivo: divertir al lector / espectador. Parece sencillo, pero muchas series de hoy en día te meten el rollazo con los diálogos o introducen ordenador por un tubo y sus creadores piensan que su producto es lo mejor del mundo, cuando en realidad no es así. Como shonen que es la serie, hay quien la compara con **Dragon Ball** o **Naruto**; desde **Minami** os puedo decir que, evidentemente, es parecida, pero su argumento y personajes distan bastante de las otras dos. Aunque seguramente si os gustan las aventuras de *Goku*, *Naruto* y compañía, también os guste **One Piece**, porque luchas hay a porrillo. Si queréis divertiros sin complicaciones, reír y disfrutar, ésta es vuestra serie.

Ahora, si queréis saber más de ella, tenéis la oportunidad comprando el excelente manga de Planeta en formato tomo o viendo el anime en Tele5. Seguro que os quedaréis enganchados con la tripulación pirata más alocada del mundo.

Pedro López [Sirinae]



Louie el guerrero de las runas

la magia ha caído en malas manos

Ya nos lo venían anunciando, hasta el punto de promocionarlo en un DVD con todos sus estrenos. Selecta ha lanzado para este reciente X Salón del Manga de Barcelona una buena colección de nuevas series, entre las que podemos incluir esta descabellada historia: Louie, el guerrero de las runas. Muy en la línea de otras series de fantasía épica, y naciendo y bebiendo de las manos de Record of Lodoss War, nos encontramos con las aventuras de Louie, un hechicero un tanto patoso que emprende un viaje con un grupo de aventureras. ¿Más de lo mismo? Juzgad vosotros, lectores.



Magia, poder, dioses y tropiezos

Como ya hemos dicho, estamos ante una serie poco usual. Antes la he encasillado en el género de fantasía épica. Quizá no he sido del todo fiel a la verdad, pues tenemos entre manos una serie con una definición absoluta: divertida. Enmarcado todo en un mundo de magia y espada, se nos presenta la historia de un grupo de tres aventureras: una sacerdotisa de *Maili*, dios de la guerra, una guerrera y una pícara ladronzuela que se encuentran con un obstáculo de difícil resolución sin la ayuda de un hechicero, por lo que deciden ir a la ciudad más cercana en busca de alguna hechicera (nótese el femenino de la cuestión) que quiera unirse a su grupo. Cada una parte por su lado. *Mirelle*, la ladrona, va por las tabernas preguntando cuando se topa con un grupo de hombres que parecen perseguir a alguien. Una vez han pasado de largo, de un barril aparece un borracho que, a base de mala pata, acaba poniendo a la muchacha en un compromiso, con lo que vuelve a salir huyendo. Por su lado, la guerrera *Geenie* da con una pandilla de chulos que intentan atracarla. Cuando va a darles su merecido... aparece el mismo borracho de antes, dándoselas de héroe rescatando a una damisela en apuros y complicando aún más la situación.

El caso es que las chicas acaban en una posada de la ciudad, donde encuentran a una hechicera a la que le proponen compañía. La muchacha se niega, alegando que a ella no le van esas cosas, pero les propone a alguien... el borracho pervertido de antes, que acaba de nuevo liándola. La cosa se pone interesante más tarde, cuando *Melissa*, la sacerdotisa de *Maili*, celebra su ceremonia de advenimiento. Se trata del momento en que a la aspirante se le revela el nombre de su "héroe", aquél al que deberá acompañar y ayudar hasta el último día. Podéis imaginar quién es ese héroe, para desgracia de la pobre *Melissa*.

Louie, el borracho, patoso y torpe aprendiz de hechicero, aparece ante la sacerdotisa como caído del cielo. Y es que todo gira en torno a una profecía, que dice que cada generación el Dios elige a su paladín, que llevará la paz y el honor al mundo. En primera instancia, *Louie* parece la antítesis total de este estereotipo.

En resumidas cuentas, y sin avanzar demasiado en la historia para no destripar nada, la historia es, como veis, algo atípico y digno de mención. Nada que perder echándole un ojo.

Papel, vidrio y latas... eh, podemos reciclar esto

La versión en papel de **Louie** ha sido desarrollada por un equipo conjunto. *Ryo Mizuno*, conocido por su grandísima aportación a **Record of Lodoss war**, se ha encargado de la historia, mientras que *Mamoru Yokota* ha sido el encargado del diseño de personajes. Por su parte, *Jun Sasameyuki* se ha encargado de los pinceles, así como ya hizo en **Generator Gawl**. Por cierto, en Japón nació con el título de **Mahon Senshi Louie**, y cuenta con 6 tomos hasta el momento, encontrables en España gracias a la versión nacional de Norma Editorial.

En cuanto a la parte animada, cabe decir que consta de 24 episodios que han sido recopilados en Japón en 6 DVDs (que Selecta, como ya hemos dicho, ha comenzado a editar aquí) y que tiene como director a *Yoshitaka Koyama*, animador del tercer largometraje de **Dragon Ball Z** y director también de **Miami Guns**.

Hechizo final

Pues nada, terminamos ya. Decir que la serie no es, para nada, una lata, sino todo lo contrario: entretenida, interesante y curiosa. Recomendada desde aquí. Al menos, dadle una oportunidad, que conseguir el DVD promo de Selecta no es algo especialmente difícil...

NeoRuB

espers

otra de tanatas series desconocidas

Si bien en esta siempre sección encontráis series desconocidas y que difícilmente van a llegar en breve a España al menos de manera legal, este mes toca una especialmente rara, ya que ni siquiera los habituales de internet o usuarios de sitios de descarga fraudulenta la habrán oído nombrar jamás.



Guerras, corporaciones secretas, futuro incierto... ¿Argumento típico?

Tras la III Guerra Mundial el ser humano ha perdido el sentimiento de nación y ahora la Tierra se divide en corporaciones. Doce empresas se han hecho con el poder del planeta y una de ellas destaca sobre de las demás. Ashram se ha especializado en los campos de medicina y asuntos militares, llegando así a crear un departamento controlado por los Espers.

Los E's son humanos que han desarrollado unas características muy especiales tras la guerra: Pueden volar, controlar los elementos, teletransportarse, emitir ondas de energía... Y es así como las armas han sido sustituidas por estos humanos perfeccionados.

Y para mantener bajo control a los E's tenemos a *Eiji Sagimiya*, típico malo que tiene oscuras intenciones que pueden desatar la IV Guerra Mundial, ya que sus trabajos sucios derivan siempre en enfrentar a humanos con E's.

Como ya tenemos al malo (y por consiguiente sus planes) ahora vayamos a conocer a los buenos. Tenemos a *Kai Kudou* (el protagonista), que es medio humano y medio E's y que tras un ataque por parte de los humanos se verá totalmente desligado de Ashram, que conocerá a *Asuka* y *Yuuki Tokugawa*, dos hermanos que serán esenciales en la vida de *Kai* (*Asuka* será su amor y *Yuuki* su mejor amigo y el que le ayudará en su empresa contra los planes de *Sagimiya*.



¿Dónde? ¿Quién? ¿Cuándo? ¿Algo más?

Evidentemente una obra no nace sola. Necesita una mente que la idee y unas manos que la dibujen y es aquí donde entra *Satoru Yuiga*, el autor. Novelista e ilustrador, es culpable además de cuatro obras más y empezó con **E'S** en 1997 en la revista G-Fantasy de Enix (os debe sonar por ser donde también se publicaba **Saiyuki**). Con cinco tomos, el manga finaliza en el año 2000 y es el estudio Pierrot, bajo las órdenes de *Masami Shimoda*, quien lleva **E'S** a la pequeña pantalla por medio de una serie de animación de 28 episodios.

Además de los CDs y todas las "mariconaditas Feber" que una serie puede acarrear (no olvidemos que si tiene anime es que tiene algo de éxito, y por tanto hay todo un filón de merchandise que explotar), encontramos también art-books, a destacar **Memoria Técnica** y **E's Volumen Extra**.

Se parece mucho a Clamp

Eso es lo que la mayoría piensa cuando ve el dibujo, y sí, en ciertas ilustraciones es imposible no acordarse de **Tokyo Babylon** o de **X** de *Clamp*. Pero el autor ha logrado la aprobación del público gracias a su manera de llevar la historia, la sutileza de su narración y el carisma de sus personajes.

Además, en el manga se pueden encontrar escenas llenas de acción muy logradas, pese a lo cual el autor no olvida en ningún momento las escenas románticas ni mucho menos las graciosas.

¿Pero vendrá o no?

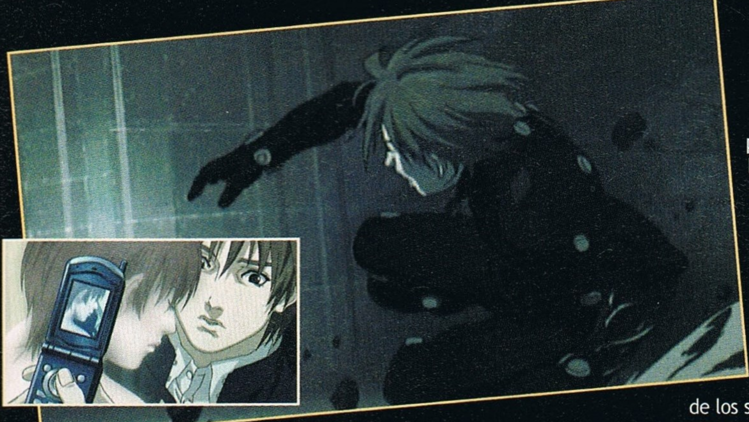
Buena pregunta... Y ojalá tuviéramos la respuesta. Pero la verdad sea dicha **E'S** ha pasado bastante desapercibida para los aficionados españoles, siendo grupos muy pequeños los que saltáis cuando alguien la nombra (y en la opinión de esta humilde redactora, es una verdadera pena).

Aunque nunca se sabe. Muchas veces hemos dicho eso de "ojalá traigan esta serie" y en menos de lo que creíamos la hemos tenido aquí, así que con un poco de presión (falta el icono de "yo no he dicho nada", que al fin y al cabo estamos en el medio más influyente del mundillo ;))... ¿quién sabe?

Mai Belda

Gantz

Hace ya bastante tiempo (desde el 2002) que Glénat empezó a editar los tomos de Gantz en España. Un atípico manga (en todos los sentidos) que, como mínimo, resulta bastante original. Tras la creación del anime homónimo ya dispones de una versión japonesa en DVD para importar...



Gantz en España, y en general...

Gantz es un manga relativamente reciente de *Oku Hiroyama*, que empezó a publicarse en Japón en el año 2000 en la revista Young Jump de Shueisha. En el 2002, Glénat lo traducía al español y lo ponía al alcance del otaku hispano. Y no debió de irles mal del todo con sus ventas pues en ningún momento han cancelado su publicación, que siguió de cerca a los tomos japoneses.

En **Gantz**, se nos cuenta una historia atípica, ilustrada con un dibujo resultón y ambientada en un mundo no del todo real... Dicha historia reúne a un variopinto grupo de personajes que, tras la muerte de todos ellos por causas supuestamente no naturales (el único factor que comparten entre sí), van apareciendo y aglomerándose dentro de una misteriosa sala en cuyo interior se encuentra una extraña esfera de naturaleza desconocida; más tarde, ésta les ordenará ir a la caza de un intrigante ser denominado *cebollense*. Es así como se ven envueltos en una especie de juego ¿virtual? que depara todo tipo de sorpresas y giros argumentales. En eso, en su misterio y paranoia, radica la gracia de este manga que, todo sea dicho, goza del mismo número de fans que de detractores a los que les repugna...

Y hablando de repugnancia, advertir también que la historia, cargada de una acción vertiginosa, está igualmente impregnadita de sangre, vísceras y desnudos integrales...

Su dibujo ha sido elaborado utilizando una innovadora técnica digital basada en la posterior plasmación de los *story boards* utilizando potentes herramientas informáticas que otorgan un espectacular aspecto, casi tridimensional, al dibujo tradicional. También se dedica un especial cuidado al acabado de los sombreados. En definitiva, unas ilustraciones bastante buenas o, al menos, distintas, que ya es de agradecer...

Y puestos al día, vamos con lo que nos interesas.

¡Anime fresco!

Una vez resumida la aparición de **Gantz**, centrémonos en lo que en esta página nos interesa, su anime, y, más concretamente, la forma de conseguirlo en DVD, siendo de momento (y apuesto a que en mucho, mucho tiempo, por no decir para siempre...) la importación la única manera de adquirirlo de forma legal.

El anime de **Gantz** ha sido una de las novedades más frescas del panorama "anime en televisión" japonés. Tras decidirse la adaptación al anime de esta serie, por parte del prestigioso y aclamado estudio Gonzo, cierto es que, dada su eminente aparición, en este mismo año 2004, dio cabida a algunas pequeñas confusiones. Como la que llevó a pensar que el proyecto correspondía en realidad a la realización de un largometraje en lugar de una serie de televisión, ya que, curiosamente, su publicidad fue proyectada en salas de cine, e inmediatamente los medios de comunicación, mostrando una precaria profesionalidad, sin confirmación oficial, comenzaron a difundir la errónea noticia.



Al final la serie de televisión arrancaba en la pasada temporada y prácticamente en paralelo a su pase por televisión se ponían a la venta en Japón sus capítulos en DVD.

Su dibujo es bastante fiel al del manga, y en él se hacen uso de algunos vistosos efectos por ordenador. Por lo que, visualmente, la convierte en una serie bastante atractiva y de aspecto ultra moderno.

Su trama y desarrollo es prácticamente idéntico al del manga, de manera que los que lo hayáis leído no os encontraréis con ninguna dificultad a la hora de seguirla en su formato anime.

De momento, han aparecido 6 volúmenes en DVD en Japón, con 3 episodios cada uno. Técnicamente son impecables, con una imagen y sonido (estéreo) fantástico. Sus portadas son de alta calidad, con ilustraciones muy bien escogidas. Y en su interior encontramos un libreto con sinopsis de episodios y postales.

Sus extras son discretos aunque no ausentes, con versiones del opening y ending sin créditos y entrevistas al staff. Y, aunque os aseguro que se puede disfrutar, no olvidéis que se trata de una típica edición japonesa, sin audio o subtítulos extras, y a un precio algo elevado, unos 50 euros por DVD...

Sin más ahora os toca decidir a vosotros.

Vicente Ramírez

GANTZ

Origen: japón
Zona: 2
Color: NTSC
Audio disponible: Japonés
Subtítulos: No
Una vía fiable para conseguirlas: www.cdjapan.co.jp



Medicina alternativa "pa'l body"

Bastantes de las sorpresas del salón han venido de la mano de Ivrea. Entre ellas, ha aterrizado en nuestras manos este peculiar manga, Las perversiones de la doctora Liam, que tiene intención de hacer las delicias de los más picantones sin olvidar a los amantes de la comedia fácil y/o absurda.

Alguien tenía que hacerlo

Motoki Takeuchi es quien se ha encargado de dar vida a este manga (cuyo título original es **Dra. Rian ga mite ageru**). ¿Que quién es? Pues alguien totalmente nuevo y que debuta con esta obra, que además puede darse con un canto en los dientes en lo que refiere a calidad de dibujo y que se encarga de todas las partes de la obra: historia, dibujo y entintado.

El manga, que como decimos es su primer trabajo, consta de 4 tomos (aunque se habla de un posible quinto tankoubon extra) y ha sido publicado en las páginas de la revista Shonen Ace (comenzando en 2001). Si vale o no la pena, como siempre, debéis decidirlo vosotros, que nosotros sólo podemos echaros un cable.

Y la cosa va así

Pues tal y como el título nos anuncia, vamos a abrir las páginas del manga y a encontrarnos con una... un momento... ésta ni es doctora ni es nada, ¡ni siquiera se conoce su verdadera identidad!

Así es, la protagonista, pese a hacerse llamar doctora, no tiene ningún título que acredite tal cosa, siendo sus métodos de actuación un tanto "particulares" (por no mencionar que extremadamente peligrosos). Además, del cuello le sale una especie de cuerda acabada en una bola con cara y personalidad propia; una personalidad bastante obsesa, guarra y pervertida, hay que añadir.

Completan el reparto *Naoto*, el típico pardillo buenazo de todas las comedias románticas facilonas; *Mika*, una compañera suya de clase enamorada y obsesionada con tener sexo con él (hija mía, si es muy sencillo, sólo díselo, que los hombres son muy simples y fáciles); y *Momiji*, una ninja no demasiado vergonzosa ni recatada. Aparte, claro, del elenco típico de secundarios, como *Zeiji*, el ayudante "chino" de *Mika*, o las profesoras *Chiryu* y *Toyota*.

En cuanto a la temática, pues es una obra de humor absurdo y erotismo light. De hecho, casi parece una obra para adolescentes recién entrados en esta etapa, dado el cariz de sus chistes o escenas picantes.

Hablemos de la edición

Ivrea (por cierto, es sin tilde, lo de su logo es una simulación de un libro abierto) es quien nos ha traído este manga a España, y aunque la edición es tan buena como siempre en esta empresa (magnífica impresión, tramas definidas, buen y agradable tipo de letra, bien encuadernado, aclaraciones de la traducción, etc), hay un par de cosas que merecen mención especial.

Para empezar, el precio (que en este caso concreto son 8€). De un tiempo a esta parte, Ivrea ha aumentado ligeramente el precio de algunos de sus mangas, y aunque no sabemos muy bien a qué responde esta nueva política (sin duda sus razones tendrán), creemos que ahora que editoriales como MangaLine han sacado una línea extremadamente económica y otras como OtakuLand mantienen precios bastante asequibles no es el mejor momento para empezar a parecerse a Norma en cuestión de precios. Pero bueno, veremos en qué acaba todo.

Y el otro tema a tratar es que, según nos dicen debido al exceso de trabajo que tenía su equipo habitual, para algunas de las novedades que ha presentado Ivrea ha pillado a un equipo español, el de Traducciones Imposibles, para hacer todo lo que su staff tradicional (dos traductores argentinos y un corrector español para adaptar los textos al español de España) ya no podía por imposibilidad física. Y aunque nada sabemos de las otras obras (no hemos tenido tiempo todavía de leer todo lo que nos pillamos en el salón de barna), sí podemos asegurar que en el manga que nos ocupa no se han lucido precisamente. No por la traducción en sí, que yo al menos no sé japo y por tanto poco puedo decir de si es buena o mala, sino porque las faltas de ortografía son abrumadoras, las tildes (conocidas vulgarmente como "acentos") brillan por su gran ausencia, hay errores del estilo "yo no tengo de esa cosas", y hay incluso cosas más graves como un "convenzer" (sí, es con "c") o un "revelarnos" (cuando era "rebelarnos"). Aparte, de vez en cuando algunas expresiones no sabes de dónde salen ni a cuento de qué, y te despistas un poco. Esperemos que en el futuro se solucionen estos problemas, que aunque pocos, algunos damos valor a la cultura y por tanto a que los textos estén correctamente escritos.

Suturando

En fin, dado que en España ya hay publicadas varias obras de ésas que en cuanto pueden muestran unas tetas o un culo, un manga como el presente que ni siquiera llega a eso no destacará. Sí lo hará en cambio por su humor absurdo, ya que este campo está menos cubierto. Y sea como sea, os gustará sólo si buscáis pasar el rato sin mayores calentamientos de cabeza, que nadie se compre este manga esperando encontrar la iluminación.

Isadora
(con la ayuda de **NeoRub**)

Resident Evil 2 Apocalipsis

La ciudad de Raccoon City vuelve a estar en manos de Milla Jovovich

A principios de noviembre se estrenó en los cines españoles la nueva entrega de la adaptación a la gran pantalla del videojuego Bio Hazard, Resident Evil Apocalipsis, donde Milla Jovovich vuelve a enfrentarse a esa especie de muertos vivientes infectados con el virus-T y demás enemigos surgidos del universo de los videojuegos de la saga de CAPCOM mientras intenta ayudar a los ciudadanos no infectados a salir de la ciudad de Raccoon.

Tomando el tema central de la saga de videojuegos, la temida corporación Umbrella ha decidido experimentar con un terrible virus que convierte en zombi a todo ser viviente, y toma como recinto de pruebas la ciudad de Raccoon City, que más tarde será aislada por un corrupto personaje interpretado por *Thomas Kretschmann* (**Blade 2**).

Y van dos

Los fans del videojuego y de la primera versión cinematográfica (toda una maravilla sorpresa) pueden estar tranquilos, ya que en esta secuela se repite la multitud de muertos vivientes (aunque esta vez se ceban más con *Némesis*, que por cierto me recuerda más a *Rambo* que al personaje del juego) obsesionados con atrapar, atacar, morder e infectar a todo pobre ciudadano que se les cruce por delante.

El éxito de la primera entrega de **Resident Evil** animó a la empresa Capcom a volver a ceder los derechos del videojuego a la franquicia cinematográfica. Se celebraron diversas reuniones con los directivos de Columbia Pictures y los responsables de Capcom, poniendo encima de la mesa varias ideas argumentales de las diferentes entregas del juego. Uno de los creativos comenta que se han preocupado y cuidado muchos aspectos del universo **RE**, y de hecho se han incluido varios guiños dedicados a los acérrimos fans mezclados con una acción trepidante que corta la respiración. A destacar que se ha cuidado mucho el combate contra los infectados, incluyendo una novedad: la velocidad de dichos combates, que se multiplica por cien para dar al espectador la impresión de que está metido de lleno en el juego.

Milla o *Alice*, como menos rabia os dé llamarla, no dudó ni un instante en rodar la segunda parte, pues necesitaba un papel lleno de acción y adrenalina. Se pasó más de seis meses con una dieta estricta y más de cinco horas diarias de gimnasio, para ponerse cachas. Además es una máquina de practicar artes marciales y nuevas técnicas de lucha. Otro motivo que la unió a **RE2** es el lazo afectivo que mantiene con el director, *Paul W.S. Anderson*, ya que son pareja. El mencionado *Paul* dejó la dirección de esta secuela en manos de *Alexander Witt*, ya que él estaba de lleno en el rodaje de **Alien VS. Predator**, que recientemente se ha estrenado en nuestras pantallas.

A pesar de que los espectadores fieles a la saga **RE2** no exigirán demasiado a cintas como ésta (una sucesión de bloques más parecidos a los niveles de un videojuego que a un film de acción-terror), **RE2** es una película que agradará mucho a los amantes de los efectos especiales y las artes marciales, y no tanto a los frikis de la saga.

En cuanto al reparto, se respeta el papel de *Milla* protagonizando a *Alice*, de no ser así hubiera sido un punto negativo de este film, y la buena noticia es que se entrevé una nueva secuela con *Milla* también de protagonista. El director de esta segunda entrega es *Alexander Witt*, que tiene a sus espaldas todo un prestigio como director de fotografía en películas como **Gladiator**, **El Caso Bourne**, **Twister**... Aunque realmente se estrena como director en este film. También se pueden reconocer a actores de la talla de *Sienna Guillory* (**Love Actually**), el israelí *Oded Fehr* (**La Momia**), *Mike Epps* y *Sophie Vavasseur*, que debutó en **Evelyn**.

No todo el monte es orégano

A pesar de todo lo dicho, y aunque la película sea recomendable al cien por cien a los amantes del cine de acción y a los seguidores de la saga, **RE2** atesora una serie de fallos que harían sonrojarse al más pintado. En primer lugar la caracterización de *Némesis*, que más que asustar da risa (¡¡dios mío, no siento el T-Virus!!), siguiendo por el momento en que los infectados del virus-T aparecen saliendo de un cementerio bajo tierra, como si fuese la mismísima película **La Noche De Los Muertos Vivientes**, y terminando por joyas como que de vez en cuando se ve cómo respira un muerto tumbado en el suelo.

Si nos ponemos más "técnicos", el film cumple, casi se podría decir que sigue el guión típico de cualquier película de ese estilo, aunque se debe sin duda criticar el excesivo uno de "sustos repentinos", de golpes de efecto a base de apariciones por sorpresa de zombies con una súbita subida del volumen. Alguno de vez en cuando está bien, uno cada dos minutos cansa y aburre.

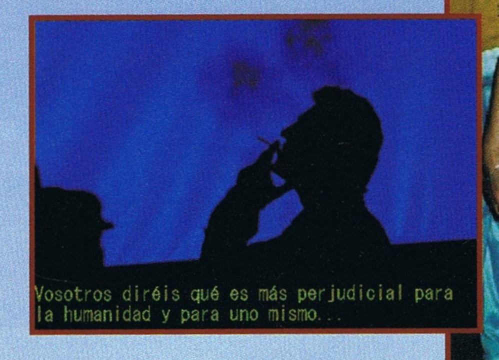
Pero en general, y aunque no llega al nivel de la primera, tenemos una película de hora y media que no habría que perderse. Porque además... ¿Y si hay una tercera?

José Luis Expósito



¡Que no soy friki!

Me desespera esta palabra. "Friki", ¡arg! No amigo, yo no soy friki, lo siento mucho. "¿Pero no te gusta el manga?" Joder, sí, me encanta, pero no soy un friki, y se acabó.

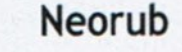


¿Cuántas veces habré tenido esta conversación? "Pero si un friki es al que le gusta el manga", me dicen, y yo me harto de darles mi explicación (no, no poseo la verdad absoluta, pero algo acerca del mundo exterior y circundante a mi habitación sé). Ni soy un "monstruo" (traducción literal de la palabra "freak", de la que deriva "friki"), ni un flipado de la vida, ni el manga es lo único ni lo más importante de mi existencia. ¿Soy peor que tú por ello? "Buah, entonces jamás llegarás a apreciar el arte del manga", vuelven a decirme. Y aquí ya me desespero. Que me diga esto una persona que se relaciona, que tiene vida, vale. Pero cuando me lo dice una persona que vive en su habitación, que cada noche le pide a su madre que lo llame de una forma diferente ("mamá, hoy soy *Naruto*, mañana seré *Shinji* y no te confundas con *Xellos* que ése fui ayer", frase totalmente verídica) y que el mayor concepto de cultura que tiene es el de el parrafazo introductorio de un manga (puf, yo leo un montón, 3 ó 4 tomos a la semana)... me deprime, me cabrea y me entristece. Pero, ¿cómo que jamás llegaré a apreciar el arte del manga? ¿Me lo dices tú, o tu disfraz de *Lobezno*, o quizá tu alter ego de *Keitaro*?

No me canso de decirlo: el manga no lo es todo, y me da lástima que últimamente lo que venda sea la basura, y que lo que veamos en tele, quioscos, cine y demás sea solamente eso: basura. Pocos medios dedican ya un apartadito a la lectura o a recomendar libros, todos se lanzan como aves carroñeras a esa bazofia que vende y que les va a dar beneficios garantizados. Cuánto me gustaría que una Minami tocara el tema "Libros y manga: ¿Quién se basa en quién?". Pero para qué... esos "frikis" sí que tienen la verdad absoluta y no nos van a hacer caso cuando les decimos que **Macbeth** es la obra que inspiró a **El Rey León**. Pero no es culpa nuestra si la sociedad pide más comeduras de cerebro, no es culpa nuestra si las adolescentes (y no tan adolescentes) prefieren quedarse a ver **OC** que irse a la cama a leer **La fiesta de Ralph**, por ejemplo, que tiene la misma temática y a la vez ayuda a un montón de cosas (comprensión lectora, aprendizaje gramatical, desarrollo de la imaginación...).

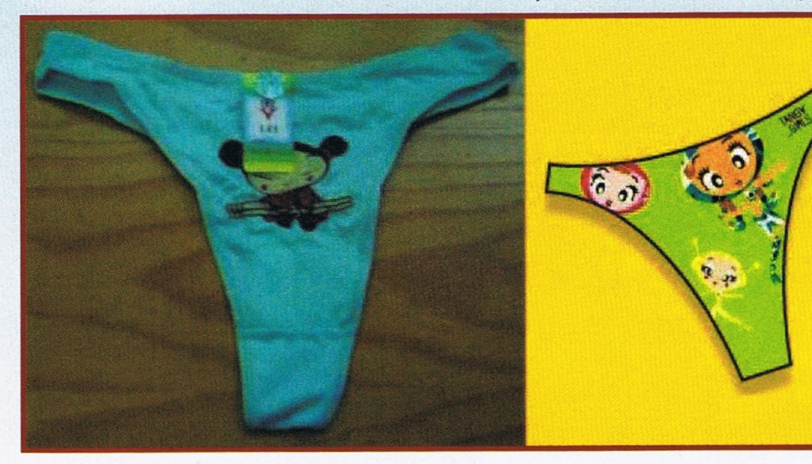
Sí, los libros son caros, pero creo que en algunos barrios marginales del sur de Michigan y en templos budistas consagrados al estudio aún quedan las antaño conocidas como "bibliotecas"... sí, hombre, con libros. Pero para qué quieres tú un libro, es largo, no tiene dibujos para hacerte una idea, y para colmo tienes que intuir qué personaje habla cada vez que sale una rayita. En fin...

Pero volviendo al título, me desespera esa gente que afirma con tanta bravuconería y tan orgullosos de sí mismos "yo soy friki, además uno de los que más". Así, potenciando el aislamiento y ese sentimiento de "raros" que la gente tiene de nosotros. Quizá esto es extensible al mundo del rol y videojuegos, pero tocaremos ese tema otro día. Como bien decía *Alex de la Iglesia*, la gente está perdida. Hablamos de lo que no sabemos, y luego la gente se ríe de nosotros y nos extrañamos, y nos entra la rabieta porque joder, es que voy con una camiseta de *Ran Kotobuki* y me miran mal. Y ahora el dato: la edición del lunes 1 de Noviembre de 2004 del programa televisivo **Pecado Original**. Deprimente y degradante. El programa es un anti-informativo que ridiculiza las noticias del mundo en clave de humor. Sí, está muy bien, te ríes de *Bush*, de *Almodóvar* y te ríes de ti mismo. Pero cuando la imagen de los "frikis" ya está tan deteriorada... era lo que nos faltaba. Y tú, ¿de qué vienes? De un demonio. ¿Y tienes poderes especiales? Sí, una espada mágica que se llama Navajorumtochisima que cuando mata a los ogros crece un milímetro y me da más poderes mágicos para invocar a los poderes de los elementos... Todo esto de alguien que lo cree, puede llegar a ser preocupante. Pero la muestra más clara de lo que estoy contando fue la entrevista de lujo a un chaval disfrazado de no sé quién del **FF X 2**, creo que *Auron*. ¿Qué es el manga? El manga es todo lo de Japón, cómic, videojuegos, eeee, música, pero cómic y tal, todo lo de Japón. El acabose, vamos. Pero bueno... concluyendo. No estéis orgullosos de que os llamen frikis, ni os pongáis medallitas por ser "raros". De lo que se trata es de que formemos parte de la sociedad, como la forman los jugadores de petanca, los carretilleros mayores o los ajedrecistas profesionales. Me remito al principio de nuevo: no tengo la verdad absoluta. A vosotros os toca analizar la parte de razón que tengo.



Neorub

PD: Premio para el que encuentre el fallo. Perdón por las generalizaciones.





Internet, fuente suprema del conocimiento mundial

Que internet es la fuente suprema del saber del mundo terrenal es algo indiscutible, eso no hay quien lo niegue. Día tras día, hora tras hora, minuto tras minuto, la información se añade a una biblioteca virtual, imperecedera y eterna, encriptada en los elementos internos de servidores centrales ubicados en el interior de potentes ordenadores que cohabitan en el espacio compartido de un edificio lejano en algún país maravilloso.



Internet viene a ser un pandemonium de conocimiento, el paradigma del saber, el Libro Gordo de Petete en versión moderna... Ah... Internet. Lo que se aprende navegando. Lo primero que aprendes, sin duda, cuando llevas un tiempo pululando por la red, es que por muchas ganas que tengas de ganar dinero desde casa, ganar una XBOX, o verle el chichi a Juanita69, lo mejor que puedes hacer es no picar en esas ventanitas iridiscentes. Sí señor, eso lo aprendes después de formatear por segunda vez la computadora, y te dices "¡Nunca máis!". Pero desengañémonos, vuelves a picar.

Lo segundo que aprendes cuando navegas por internet es que el mundo está poblado por gente de todo tipo: españoles, árabes y vietnamitas; budistas, ateos y ortodoxos; gente amable, vengativa, y algún que otro hijoputilla. Esto lo aprendes cuando te pillas una página de algún acontecimiento para tu trabajo de historia y te cascan un cero por decir que *Picasso* pintó el Guernica diez años antes del famoso bombardeo, que en verdad era una escena de tauromaquia; o que la famosa transfiguración de JC era efecto del polen de unos extraños hongos que crecían en el famoso huerto. Y es que, desengañémonos, la red está llena de visionarios, esquizofrénicos, analfabetos, y gente que simplemente disfruta falseando y viendo cómo los demás se creen lo que publica a pies juntillas. ¡Demonios, si hasta gente como *Yola Berrocal*, *Pocholo*, o *Carmele Marchante* tiene su propia página web!

Vale, algunos estaréis diciendo que soy un exagerado. Os cuento mi experiencia (podéis comprobarlo): Un día que estaba aburrido cogí el Google y comencé a buscar. Lo primero que escribí fue *"FRederico" García Lorca*. 7.340 resultados. Así de claro, imaginad la de pifias que estas páginas pueden haber provocado en los trabajos de varios alumnos, ya que si ni siquiera saben escribir bien el nombre del autor... A saber qué burradas pondrán. Luego escribí "dorgas", haciendo apuestas con *Eva* a ver cuántas páginas habría dedicadas. Triste pero cierto, 729. Viva. Y para colmo, menos que en el caso *de García Lorca*. Voy a llorar.



Y ahora pensad: si esto sucede en un tema tan conocido como lo es uno de los poetas españoles más famosos de la historia, ¿qué no ocurrirá con cosas tan lejanas como el manga y el anime? Tranquilos, que yo os lo cuento: Lo mismo pero peor. Tristes casos de falsa información recordarán muchos, como los bulos que se hicieron de I´´s argumentando que eran imágenes del futuro anime, o la supuesta muerte de *Miyazaki*, la película de imagen real de **Cowboy Bebop** basada en un póster de una famosa actriz (*Mila Jovovich* o *Cameron Díaz*, no estoy seguro), la película de imagen real de **Evangelion** que aún hay quien espera nervioso... O reseñas disparatadas de obras que ni siquiera existen, fanfics colados como argumentos reales, nombres de personajes burdamente inventados... Internet es una herramienta de trabajo magnífica, una impresionante fuente de conocimiento, sí; pero también es una trampa para crédulos, para personas sin criterio, un criterio imposible de conseguir si no tienes un contacto real con la materia que se trata.

Rafa del Río

¡Esto es Greenwood!

¿POR QUÉ LO LLAMAN REGULACIÓN CUANDO QUIEREN DECIR CENSURA?

Me imagino que todos los que leéis estas líneas sabréis que el gobierno está estudiando un proyecto de regulación televisiva, todo para proteger el horario infantil. En un principio la idea no podría ser mejor. Al fin y al cabo, cuando los niños vuelven del colegio y se ponen a ver la tele (o los ponen a ver la tele, que no es lo mismo), las televisiones nacionales llenan sus parrillas con lo que llamamos "telebasura": tertulias del "corazón" con famosotes de tres al cuarto o con gente que cuenta sus intimidades, estilo "Mi marido se fugó con mi mejor amiga". Eso si no hay un avance del "gran hermano" de turno, claro. La programación infantil pasó a mejor vida hace mucho tiempo. Mas el gobierno, que tanto se preocupa por nosotros, ha decido luchar contra esta situación con buen rollo, diálogo y talante.

Pero yo, como otaku viejo que soy (es lo mismo que ser perro viejo, pero sin las pulgas), siempre que algún político -da igual su ámbito territorial o el partido en el que milite- habla de "proteger a la infancia", me dan ganas de tirarme al monte, echarme a temblar o de encerrarme en un refugio antiatómico, lo que sea más fácil.

En primer lugar, como ya he dicho, no es la primera vez que pasa esto. De vez en cuando un político se levanta con ganas de salvar al mundo. O lo que es lo mismo, no tiene nada mejor que hacer y lanza una campaña contra los "contenidos inapropiados en televisión", el bombardeo publicitario o cómo se maltrata a los televidentes con la contraprogramación. Después, a ese primer político se le unen otros, todos repitiendo los mismos argumentos. Es un modo fácil y rápido de conseguir publicidad gratuita sin riesgo alguno. A ver quién en su sano juicio va decir que quiere maltratar a los espectadores o que los niños vean cosas que no les convienen.

Después se suele hacer una llamada para solucionar tan insostenible situación. Entonces se reúnen todas las partes implicadas: políticos (más publicidad), asociaciones de telespectadores (reunirse para ver la tele... alguien tiene mucho tiempo libre) y televisiones. Tras un par de semanas de "negociaciones", por llamarlo de alguna manera, se anuncia a bombo y platillo que hay acuerdo y se establecen una serie de medidas que todas las partes prometen seguir desde ya mismo, o antes, si puede ser.

Finalmente, cuando ha pasado todo el revuelo, las televisiones guardan en un cajón todos los papeles firmados y siguen haciendo lo mismo que antes, porque al fin y al cabo el negocio es el negocio. Si alguien cree que estoy exagerando, le recuerdo que las cadenas televisivas llevan años pactando contra la contraprogramación, contra la emisión de programas "inadecuados" antes de las diez de la noche, la publicidad encubierta y los cortes publicitarios en películas y telediarios, por citar algunos. ¿Cuántos se han cumplido? Viendo que los telediarios siguen llenos de anuncios, las películas se cortan cada dos por tres, la programación cambia sin aviso previo y del "horario infantil" para qué hablar, yo diría que ninguno. Así seguirá todo hasta que aparezca un nuevo político con ganas de promocionarse.

Bueno, me equivoco; sí que suele haber un cambio. Cada vez que se habla de proteger a los niños, se acaban retirando series de anime. Siempre, siempre se usa el anime como chivo expiatorio. Dada la imagen que la mayoría de la gente tiene del manganime (violento, sexista, pornográfico, competitivo...), es la solución más fácil. Así, todos quedan satisfechos: las cadenas dicen que cumplen con lo pactado, los padres respiran aliviados pues sus hijos están a salvo de los perniciosos dibujos animados japoneses, los sociólogos sonríen y la "industria" española tiene un hueco más para colar sus aburridísimas series. Y nadie recordará que todo empezó porque el horario infantil está lleno de programas de cotilleo y de famosotes que se venden a medio euro la pieza.

Por todo esto, no tengo más remedio que oponerme a esta reforma, como deberíamos hacer todos los otakus; no porque defendamos la telebasura, sino porque tienen que saber que estamos hartos de que el anime pague el pato.

Jaime Ortega

TELEVISIÓN

Fuente: El País nº 10.000 - Mirad y llorad

PROGRAMAS MÁS VISTOS EN 1976 Y 2004

CLASIFICACIÓN	1976
1	Heidi
2	Vivir para ver
3	La casa de la pradera
4	Un, dos, tres... responda otra vez
5	El hombre y la tierra
6	En ruta
7	El circo de TVE
8	Shaf
9	Pollyana
10	Nacida libre

CLASIFICACIÓN	TEMPORADA 2003-2004 1 DE SEPTIEMBRE - 30 DE JUNIO	CADENA
1	Eurocopa. España-Portugal	TVE1
2	Prórroga, Final Copa del Rey. Real Madrid - Zaragoza	TVE1
3	Final Copa del Rey. Real Madrid - Zaragoza	TVE1
4	Liga de Campeones. Real Madrid - Bayern Munich	TVE1
5	Los Serrano	Tele 5
6	Penaltis, Eurocopa Portugal - Inglaterra	TVE1
7	Eurocopa, Noruega - España	TVE1
8	Post Fútbol Liga de C. Real Madrid - Bayern Munich	TVE1
9	Post Fútbol Eurocopa. España-Portugal	TVE1
10	Aquí no hay quien viva	Antena 3

desde la torreta de mazinger Z

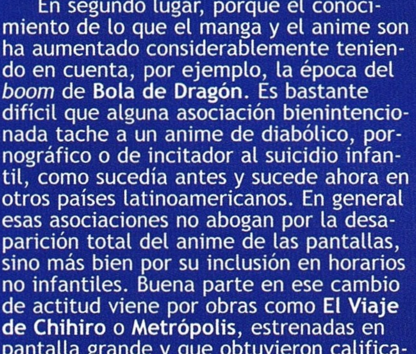
¿por qué lo llaman censura cuando quieren decir regulación?

- También he oído decir que este jurado ha elegido en otros países que participan en el concurso de Cosplay Mundial de Japón chicas ligeras de ropa y mal vestidas. ¿Será esto un Mega-Tongo mundial para que ganen los japos todos los años? ¿Colgarán del pescuezo a esos organizadores japos que actúan por su propio afán de ganadores?

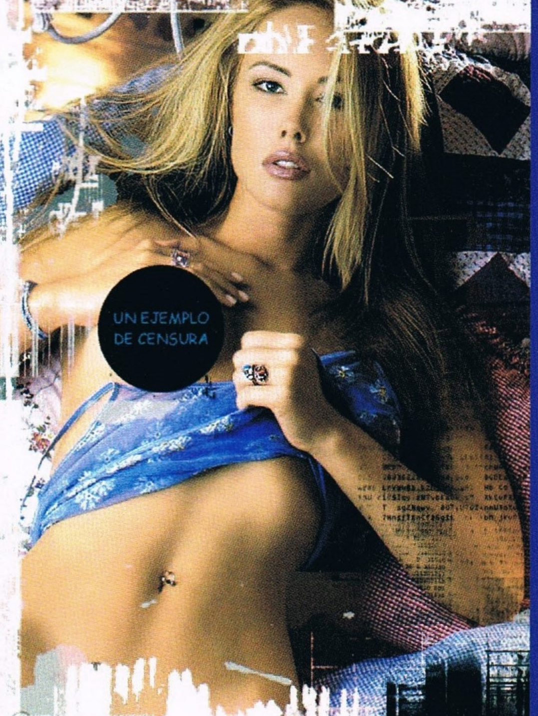
El Camino Perdido del Otaku 3. Odiando a Lázaro Muñoz.

Uno de los interesantes temas que no se discutieron en las mesas redondas del pasado Salón del Manganime de Barcelona fue el del proyecto de regulación de contenidos televisivos en horario infantil que el gobierno tiene sobre la mesa en estos días. Lógicamente, al oír la palabra "regulación" a la mayoría de los otakus se les habrán puesto los pelos como escarpias pensando que en realidad quieren decir "censura" y que esta censura se dirigirá, como ha sido tradicionalmente, contra el anime que asoma por las pantallas de la televisión en España (con perdón).

Sin embargo, desde mi punto de vista este proyecto es, no sólo beneficioso para el anime, sino necesario para la televisión en general. En primer lugar porque el mercado ha demostrado ser incapaz de autorregularse. Poco a poco, las principales cadenas han ido haciendo desaparecer cualquier rastro de programación infantil, tal y como se solía entender. Aun a riesgo de aburrir contando batallitas, diré que cualquier treintañero recuerda con cariño las tardes de televisión donde gente como los **Chiripitiflauticos**, los **Payasos de la Tele**, la **Mansión de los Plaf**, la **Cometa Blanca** o incluso **Barrio Sésamo** llenaban nuestras tardes de bocadillos de nocilla y deberes a troche y moche. Todo eso ha sido sustituido por cotilleos, marujadas, telenovelas, teletiendas y demás horrores televisivos. Los costes mandan para los ejecutivos de esas cadenas, los cuales prefieren invertir en programas para el ama de casa, que al fin y al cabo suele ser la compradora del hogar, en vez de en la educación y/o entretenimiento de los niños, que no acostumbran a tener mucho nivel adquisitivo. Si esos ejecutivos no han sabido o no han querido hacer una programación infantil de calidad, entonces debe ser el gobierno el que se ocupe de que los niños de hoy no sean los amarujados compradores compulsivos del mañana.



En segundo lugar, porque el conocimiento de lo que el manga y el anime son ha aumentado considerablemente teniendo en cuenta, por ejemplo, la época del *boom* de **Bola de Dragón**. Es bastante difícil que alguna asociación bienintencionada tache a un anime de diabólico, pornográfico o de incitador al suicidio infantil, como sucedía antes y sucede ahora en otros países latinoamericanos. En general esas asociaciones no abogan por la desaparición total del anime de las pantallas, sino más bien por su inclusión en horarios no infantiles. Buena parte en ese cambio de actitud viene por obras como **El Viaje de Chihiro** o **Metrópolis**, estrenadas en pantalla grande y que obtuvieron calificativos más que positivos en algunos casos. Poco a poco se ha ido creando un mercado para el anime que antes no existía, bajo el dominio casi total de Disney en todo lo que oliese a animación para pantalla grande. El que exista un mercado potencial ya creado asegura la supervivencia del anime en las parrillas.



En tercer y último lugar, porque es necesario ordenar el anime por edades. Incluso los otakus caemos en el error de pedir "manga para todos". En nuestro entusiasmo se nos olvida que cada edad tiene su anime correspondiente. El caso más evidente lo tenemos en **Crayon Shin-chan**, que originalmente no fue concebido como un anime para niños, sino más bien para adolescentes y que aquí arrasa entre los más jóvenes. Por otro lado, **Doraemon** sí es un perfecto ejemplo de anime para niños bien situado en la parrilla. Además de incluir una marca que avise a los padres de la edad recomendada para ver determinado anime, también sería deseable que el citado anime esté bien ubicado en la franja horaria. Cada oveja con su pareja, vamos. Dado que a las cadenas de televisión esto les importa un pito, debe de ser el gobierno el que meta mano en la caja catódica y ordene el puzzle de programas.

Sé que una intervención del gobierno en cualquier sector no es deseable en general y suele traer grandes tentaciones de ejercer la censura oficial a destajo. Pero por otro lado la situación empieza a ser tan deprimente que casi cualquier cosa es preferible a seguir como estamos. Vamos a rezar todos porque *Ayukawa* se aparezca en el próximo congreso de ministros e ilumine las mentes de *ZP* y sus alegres camaradas. Que *Ayukawa* esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. **Curro**)

La opinión de Lázaro

Del salón así en general

Un nuevo Salón del Manga de Barcelona nos abandona, el décimo ya. Algo que da que pensar a los que hemos estado en todos, los diez, y de hecho por conversaciones con otros dinosaurios somos ya varios los que nos planteamos muy seriamente la jubilación. Pero no nos desviemos, que al menos de momento no quiero que las cosas vayan por ahí. Decíamos que ya van diez ediciones del considerado evento manga más importante de España. Y desde el año pasado, según algunos también el más importante del mundo fuera de Japón.

¿El más importante del mundo fuera de Japón? ¿Quién dice eso? Ah, ya, la organización del evento. Y parece que también un periódico regional y según algunos bastante sectario. Vale, ahora sí se entiende el tema. Porque... ¿es realmente así? Pues no, la verdad es que no. ¿Que es importante? Sin duda. ¿Que es el más concurrido? Probablemente. Ahora, ¿es el más importante? Ni por asomo. Aunque ojo, que a la organización la jugada le sale bien, pues ya sabemos por experiencia que los medios ni se molestan en comprobar que lo que dicen las notas de prensa que les llegan es cierto, y así si algún medio "general" habla del tema, lo presentará como el más importante de fuera de Japón, que es con lo que la gente "no otaku" se quedará, pues ninguno de esos profanos frecuentará ningún medio especializado para saber que eso es cuando menos una ingenuidad.

Expliquemos bien esto, que tampoco quiero que penséis que estoy fusilando el salón, pues ni de lejos, creo que es un gran evento (imprescindible de hecho al menos una vez para cualquier otaku español que se precie de serlo) y por razones obvias soy afín al mismo y a Ficomic, pero una cosa es una cosa y dos cosas son dos cosas. Mucho es lo que hay que tener en cuenta, como por ejemplo que otras convenciones muy famosas del extranjero cobren un verdadero pastón por asistir o que en algunas incluso la entrada esté restringida sólo a profesionales del mundillo, pero para no quitar méritos ni perdernos en movidas que no vienen al caso, vamos a centrarnos en la importancia. ¿Qué hace importante a un evento? ¿Las novedades? ¿La asistencia? Me temo que no. Lo que hace importante a un evento es el sector profesional, es decir los autores que van y los profesionales del medio que acuden para hacer negocios. Y en ese punto nuestro salón del manga de Barcelona es bastante deficiente. Tanto, que incluso algunos dicen con algo de razón que otros eventos nacionales a los que siempre van autores "de verdad" serían más importantes. Porque no nos engañemos, gente como *Mari Kitayama*... pues sí, seguro que es una grandísima profesional y toda una eminencia en su terreno, eso nadie lo niega, pero aquí no la conoce ni el gato, y si no la conoce ni el gato, difícilmente se va a crear expectación o la gente va a aguantar varias horas de cola con tal de conseguir un autógrafo (por poner un ejemplo, nosotros nos limitamos a hacerle la foto con la revista, pues es que, ¿qué le vas a preguntar que no sea lo mismo que le has preguntado ya otros años a otros tantos "autores" desconocidos que firman fotocopias? ¿Qué interés puede tener para los aficionados lo que tenga que decir alguien a quien no conoces de nada y que por tanto lo máximo que va a contar es lo mismo que ya han dicho antes que ella otros tantos "autores" igualmente desconocidos?).

Y sin autores, poca fama va a tener el evento. Y sin fama, pocos profesionales se van a acercar a cerrar tratos o contratos o en definitiva a hacer negocios.

Por consiguiente, lo que nos queda es que tenemos un macromercadillo con, eso sí, muchas actividades para el ocio y la fiesta friki, eso es innegable.

Siendo esa fiesta friki lo que marca diferencias con respecto a otros actos similares, pues como ya hemos dicho, un mérito indiscutible de nuestro salón (hagamos patria, para algo manga importante que tenemos en España potenciémoslo) es la ingente asistencia de público (más de 58.000 este año, según datos oficiales de Ficomic). Eso lleva a que haya mucha gente. De todo tipo. Pero en este texto yo quiero ir a los que participan en los concursos, que según mi modo de ver se pueden dividir en tres categorías:

a) Los que van por ir. O no tienen sentido del ridículo, o van por hacer bulto, o a saber, pero es gente que salvo que sea muy tonta sabe que no tiene nada que hacer (hablo de karaoke y cosplay).

b) Los que van a animar la fiesta. Para mí la salsa del salón. Más que a concursar, van a animar la cosa, a que el público se divierta.

c) Los que van a ganar. Espíritu competitivo al 100%, en realidad algo comprensible dado que algunos premios son bastante jugosos.

Lógicamente, los que más juego dan son los tipos B y C. Los B, como digo, son la esencia de los eventos, el alma otaku, la gente que hay que cuidar e incluso premiar. ¿Qué hubiera sido del megaconcurso de cosplay de este año sin ese grupo de **Slam Dunk**, sin esos **Mario Bros** o **Street Figther**, sin esos **Lemmings**, sin el ya mítico *Bolsa-man*...? Y muy a mi pesar se me olvidan grupos que merecen mención (ya sabéis, la edad, que pasa factura, pido perdón a los olvidados). Sin toda esa gente la cosa hubiera sido un coñazo infumable. Por tanto, es a este tipo de personas a los que habría que recompensar de alguna manera, alentar a que sigan acudiendo, porque los del espíritu competitivo, lejos de ayudar a que los eventos sean una fiesta, lo que hacen es joderlos y llenarlos de polémica. Sí, lo habéis adivinado, voy a hablar del famoso "tongo".

Este año el Salón del Manga de Barcelona tenía, aparte de los premios de cosplay típicos, dos extra que entregaba un canal de televisión japonés. Repito, dos extra, fuera de la categoría de los clásicos, de cualquier norma establecida, y en general de todo: Eran dos premios que daba un japo que había ido allí expresamente a eso. Pese a ello, un cierto sector del público empezó a gritar "tongo, tongo" cuando se supo el resultado. Dado que hacerlo era una estupidez, se intenta ser buena persona y pensar que se hizo

por desconocimiento, pero desgraciadamente un poco de investigación arroja que quienes empezaron a entonar el cántico fue el sector de amigos de una chica con un disfraz curradísimo de **Parakiss** que al parecer daba por hecho que ganaría, y que simplemente la gente, como es tonta del culo y no tiene cerebro ni criterio propio, se dedicó a sumarse al cántico como buenos borregos que son. Resultado: un espectáculo lamentable que sin duda haría que el japo se llevase la idea de que España es un país tercermundista (o quizá no, porque el tío seguía dando su discurso to´ contento con la gente gritándole de todo, igual ni se coscó).

Vamos a ver, panda de catetos, ignorantes de la vida, ¿sabéis lo que significa "tongo"? Implica engaño, amaño, trampa. Cosa que no existió. El japo le dio el premio a quien él creyó que debía dárselo. El premio era suyo y se lo follaba cuando quería. ¿Que no estáis de acuerdo con el resultado? Pues estáis en vuestro derecho de joderos, o si acaso el año que viene sois vosotros los que ofrecéis como premio un viaje a Japón y así se lo dais a quien os salga del pijo. Y si queréis protestar, lo hacéis con cabeza y de manera lógica. Pero mientras tanto, os calláis como putas, porque ciertas gilipolleces claman al cielo, y no hablo por mí, que aunque me tocó aguantar el chaparrón a mí las estupideces de cuatro garrulos me la pelan, estoy más que acostumbrado (y sí, os estoy llamando capullos: si eres de los que gritó "tongo, tongo", te estoy llamando públicamente imbécil, y lo que es peor, te lo estoy llamando con razón), hablo de los implicados, los que ganaron justamente su premio, y que por supuesto no se merecían el trato recibido. Incluso del japo, que no se merece que le digan de todo por dar su premio a quien él considere conveniente.

Y sí, conozco personalmente a la chica que ganó, y por tanto me alegró sobremanera que el premio se lo llevara ella y no veía la hora de anunciarlo. Pero antes de que empecéis a acusarme de favoritismo o amiguismo (cosa que igualmente haréis diga lo que diga), tened presente que con estas palabras también estoy defendiendo a los que ganaron el premio al mejor grupo, quienes tampoco es que fueran precisamente los mejores a mi juicio ni en disfraz ni en coreografía. Porque sí, yo mismo lo admito, *Carla-chan* y su disfraz de **Farscape** no eran a mi entender los mejores en la categoría individual, como tampoco lo eran los del grupo de **Naruto** (no eran los mejores disfraces de la serie, y respecto a la coreografía, para qué vamos a engañarnos, hacer como que rascas una guitarra mientras das saltos lo puede hacer cualquiera). Pero repito: El premio era de los japos y se lo daban a quien les salía de la punta del nardo. Estáis en vuestro derecho de no estar de acuerdo con los susodichos japos, y como digo si queréis el año que viene dais los premios vosotros y así se los dais a quien queráis (o dado que con este nuevo sistema de mañana y tarde poca gente va a querer ser jurado porque es una paliza, para el año que viene mandáis un currículum que demuestre que tenéis una mínima idea, y así sois jurado vosotros y le dais el premio a quien penséis que se lo merece. Eso sí, hay bastante control en el tema de amiguismos, que parece ser lo que mueve a mucha gente). Mientras tanto, calladitos, que a algunos no nos hace gracia que la gente se lleve mala impresión de los otakus españoles por culpa de un pequeño grupo de subnormales, que son muchos años de esfuerzo para que se vaya todo al garete porque unos niñatos sin cerebro para entender que su criterio no es único ni por supuesto la verdad universal quieran demostrar públicamente su estupidez.

Pero como de costumbre predico en el desierto, porque el que es tonto es tonto, y no hay nada que hacer. Como reza el dicho, *Quod natura non dat, Salmantica non praestat*, y por tanto por muy claro que sea yo, y por muy sencillito que sea entender esto, fijo que el año que viene un cierto sector vuelve a dar un espectáculo lamentable porque su amigo o amiga no ha ganado, y claro, su criterio es mucho mejor que el de gente con varios años de experiencia a sus espaldas no influenciada por amiguismos.

Y ya, que para variar me he pasado con mucho de caracteres, y eso que aún me quedan muchas cosas en el tintero, como ese público tan excesivamente cruel que no se dignaba ni a valorar aunque fuera un poco el esfuerzo de mucha gente con el mismo derecho a reconocimiento que los que "caían en gracia". Así que igual vuelvo a tocar el tema del salón en el futuro.

En fin, terminando. Que como siempre los salones sirven para ver la cara y la cruz de nuestro mundillo. A juicio personal de cada cual reflexionar sobre ello y sobre el propio comportamiento y por tanto aportación a "la causa".

El mes que viene más.

Lázaro Muñoz



He aquí la prueba: Todo fue, como siempre, un amaño del pérfido Lázaro Muñoz.



Sin duda, la actividad por excelencia del Salón del manga de Barcelona es el Cosplay. Tanto en el escenario como entre el público se pueden observar disfraces de lo más variopinto. La gente pierde la vergüenza por un día para meterse en la piel de sus personajes favoritos. Y Minami os trae una opinión de primera mano de cómo discurrió este año el concurso.

X Salón del Manga: una opinión desde la barrera

En realidad poco vi del Salón, dado que el sábado me limité a ir a comer con mis compañeros de redacción y el domingo me tocó hacer de jurado en el Cosplay (más sobre esto algo más adelante), pero lo que vi no me dejó de impresionar...

Más espacio útil, más visitantes, una mejor organización para evitar aglomeraciones en los accesos... En resumidas cuentas, a nivel organizativo, más y mejor que otros años.

Una vez dentro la oferta lúdica y comercial era igual de variada que el año pasado... Y que el resto de años anteriores. Por desgracia no pude asistir a ninguna proyección o mesa redonda por problemas personales, pero en resumidas cuentas, creo que el Salón continúa gozando de muy buena salud, gracias.

Así que me centraré en lo que mejor pude apreciar: el Cosplay. Ante todo reconocer que el nivel de implicación de los otaku que participaron fue muy alto. La calidad de algunos disfraces era impresionante, y los participantes en la categoría J-Music se lo trabajaron de lo lindo para ofrecer un verdadero espectáculo en cada actuación. Incluso hubo algunas coreografías no musicales verdaderamente impresionantes. Aunque también hay que reconocer que nos llegamos a cansar de ver tanta peña disfrazada... sin criterio.

Creo que me voy a ganar una docena de enemigos más o menos, pero en fin, qué se le va a hacer, esto hay que decirlo o si no reviento: ¿Por qué demonios la gente se empeña en presentarse con unos disfraces que NO LES PEGAN NI CON CYANOCRILATO? Maldita sea la gracia que hace ver a unas sonrosadotas y exuberantes muchachuelas intentando pasar por silfídicas protagonistas de **Chobits** (no es nada personal, chicas; a mí jamás se me ocurriría ir disfrazado de *Sephirot*, por ejemplo). O mejor todavía, ¿cómo es posible que en un grupo se vean disfraces de tan dispareja factura como se llegaron a ver? Aunque lo que ya rallaba lo surrealista era que después de comprobar el mal trato dado por el público a quienes hacían discursitos o recitaban frases "supuestamente" para identificarse mejor con su personaje, la peña seguía apoderándose del micro y soltando paranoias... Un poquito de por favor, señores, que acabáis de abuchear a las niñas que intentaban cantar el opening de su serie para que las sacaran del escenario, ¿os vais a tirar vosotros cinco minutos de reloj diciéndoos uno al otro "cuánto te he querido siempre mi amor"? Anda ya, hombre...

Para el año que viene, los que queráis participar y poner las cosas verdaderamente difíciles al los miembros del jurado tened en cuenta un par de criterios:

-Buscad un disfraz que encaje con vuestras características físicas, o de lo contrario adaptadlo de forma que no desentone.
-Si vais en grupo, tratad de descubrir lo que sabéis hacer mejor cada uno y haced TODOS LOS DISFRACES siguiendo el mismo criterio. No importa que ninguno de ellos sea un prodigio de diseño y elaboración, pero ver un disfraz súper detallado, lleno de brocados y con las costuras perfectamente rematadas al lado de un chándal cutre, con dos vendas mal puestas y un emblema de cartón pintado con rotulador, pues como que destrempa bastante. Procurad que el resultado sea lo más homogéneo posible, os proporcionará algún punto extra en la votación.
-Huid como de la peste de los discursitos, las coreografías *para-para*, los numeritos de karaoke y los diálogos supuestamente graciosos. Cansan al público. Si es necesario, organizad una coreografía breve y dinámica; veinte o treinta segundos bien coreografiados llevan menos trabajo de aprender y resultan más dinámicos y divertidos de ver.
-Olvidaos de los disfraces comprados o demasiado fáciles de hacer. Penalizan mucho, ya que lo que se valora no es sólo cómo os quedan, sino el criterio de la elección, el trabajo



COSPLAY

un año más en el salón



de identificación con el personaje, la dificultad de elaboración...
-Sexy no significa provocación. Podéis ir de un personaje cualquiera y ser de lo más sexy sin necesidad de montarle al speaker un lap dance en mitad del escenario. Normalmente en esos casos el jurado suele "olvidarse" de puntuar el disfraz.
-Si queréis ganar algo, haced un disfraz para ganar, y reconoced que queréis ganar. De nada sirve matarse con un disfraz súper currado (o súper caro) para llevarse un premio, ir todo el día de "sólo vengo a divertirme" y montar después la pataleta padre porque no has ganado nada.
-Por último, un consejo gratuito: no es necesario que os presentéis el año próximo en la categoría de disfraz individual... No tendréis nada que hacer contra mi disfraz (por si no os habéis dado cuenta, este año sólo estaba en el jurado para estudiar la competencia...), ya que lo haré teniendo en cuenta todos estos puntos que acabo de explicaros. Sobre todo el último.

En otro orden de cosas, hay que decir que el resultado de nuestras votaciones fue incuestionable y que todo el mundo coincidió con nosotros en que los premios estaban bien otorgados... Lo malo es cuando le tocas la pela a la peña, como decimos por aquí, y es evidente que en un concurso donde hay dos premios principales consistentes en un viaje a Japón (para grupos de hasta tres participantes y para participantes individuales) para participar en un Cosplay a nivel mundial con una semana de estancia pagada, nunca llueve a gusto de todos a la hora de repartir esos premios.

Pues bien, la polémica saltó cuando los representantes de la cadena de televisión japonesa Aichi TV decidieron dar el premio individual a una muy agradable de ver jovencita disfrazada de *Sikozu*, un personaje femenino de la serie de imagen real **Farscape**. Dejando de lado que el disfraz era realmente sencillito, la verdad es que daba el papel sin ninguna dificultad. Lo malo es que la decisión no gustó a todo el mundo, y la emprendieron a gritos de "tongo, tongo" contra el speaker de lujo del evento, nuestro nunca suficientemente valorado *Lázaro Muñoz* (lo que tienes que

La opinión de la principal implicada

Hola a todos los lectores de Minami. Soy *Carla-chan*, la ganadora del viaje a Japón que entregaba Aichi TV para representar a España en el 3º Concurso de Cosplay Internacional.

Sólo me gustaría que constara mi indignación por el comportamiento de la gente durante la entrega del premio y los posteriores comentarios en internet.

Me parece realmente lamentable que se me llegue a insultar de tal manera, llegando a extremos realmente preocupantes. Insultos tales como: "es un puta, ¿cuántas veces se habrá arrodillado?", o algunos un poco, sólo un poco, más indirectos como: "no, si ella no tiene la culpa de que la hayan elegido, pero es que realmente iba como una zorrona". O simplemente los comentarios referentes al evento del concurso de cosplay en Japón, como que sólo es una especie de trata de blancas cosplayers. Por Dios, ¿estáis bien de la cabeza?

Voy a ser muy directa, considero que mi cosplay no era tan llamativo como el de *Yukari*, la cual estaba segura de que iba a ser la ganadora. Pero reflexionemos, puede que lo que busquen los japoneses no sea ese tipo de cosplay, o que no vieron en ella ciertos requisitos que, según me informé después, buscaban en el cosplayer, como tener cierto desparpajo, facilidad para desenvolverse en el escenario, etc. No digo que yo lo tuviera, pero por lo que se ve, el jurado así lo creyó conveniente.

También he llegado a leer ciertos comentarios, como el hecho de que como no iba disfrazada de personaje manga no debería de haber participado en la sección del viaje. Según estas afirmaciones, ya no debería que haber participado yo, sino que tampoco los que iban de personajes de videojuegos, ni los que iban de algún grupo de j-music, ni el *Eduardo Manostijeras* tan chulo que había. Simple y llanamente por la misma razón por la que no lo debería haber hecho yo. ¿Les hubierais montado el pollo si hubieran ganado alguno de ellos?

Y otro tema, ¿tampoco habéis pensado, cada uno de los que me abucheó, qué hubierais hecho si estuvierais en mi lugar? ¿Aun sabiendo que vuestro cosplay no es el mejor? (Ya digo que no es el mejor en cuanto al criterio del público español, porque qué opinen los japoneses al respecto no lo sabemos). ¿Hubierais renunciado al premio como algunos pedían? No seamos hipócritas. No he pensado nunca en renunciar al viaje por varias razones: 1. Nadie en su sano juicio lo haría, y 2. Aunque renunciase, y según como han ido las cosas, no hubiera significado que hubiesen elegido ni a *Yukari* ni a *Chise*, puede que el elegido fuera otro, por lo que me quedo como estoy, que aunque suene a creído, lo he ganado yo.

Por lo que a mí respecta, no me apunté al concurso pretendiendo ganar nada, ni el viaje, ni ninguno de los premios que otorgaba Ficomic, sólo por pasarlo bien con mis amigos y mostrar mi cosplay, que creo que es lo que pretendemos prácticamente todos los que participamos en él, por esa razón, la de que no me esperaba nada, mi alegría es aún más grande.

Gracias a todos los que me habéis apoyado desde un primer momento.

Carla-chan



aguantar a veces hijo mío... es que te has ganado una fama queeeee).

Por partes: En primer lugar, ninguno de los jurados consideró siquiera la posibilidad de votar a la chica en cuestión por la sencilla razón de que ¡el disfraz no cumplía los requisitos para participar! (es decir, de personificar a algún personaje manga -o asociable al manga- o intérprete de J-Music), al igual que tampoco se consideraron los "diseños personales", los personajes de películas de imagen real (**Matrix**, **Ju-On**) o el mismísimo *Bolsa-Man* (por lo visto primo segundo de *Jimmy Jam*, según me han contado por ahí; aplícate al cuento, machote, que como tu primito ya empiezas a cansar, ¿vale?).

Sin embargo, es evidente que los japoneses sabían muy bien lo que andaban buscando, y la señorita en cuestión lo debía encarnar a la perfección mejor que otros participantes (para los despistadillos, *Lázaro* avisó a algunos de los participantes para que se entrevistasen con los de la tele japo, ¿lo recordáis?). No recuerdo que nadie gritase "tongo, tongo" cuando les dieron el premio al trío que se disfrazaron de **Naruto** e interpretaron el opening con guitarra y bajo coreografiados y voz en directo...

Lo dicho: se organizó un pollazo por culpa de unos cuantos que no quisieron asumir que el premio del viaje a Japón era algo completamente arbitrario y que decidieron los japoneses por criterio propio.

Aunque se podría haber evitado.

Se podría haber evitado si a la hora de permitir la inscripción de los participantes, los señores de Ficomic hubiesen seguido el criterio de la convocatoria al pie de la letra, y no hubiesen permitido la participación de participantes con disfraces que se saliesen del tema.

Se hubiese podido evitar si a este tipo de disfraces se les hubiese desde un principio anunciado como "fuera de concurso" (y se le hubiese explicado a los japoneses, evidentemente).

Se podía haber evitado explicando antes de dar ambos premios los criterios de selección seguidos por los japoneses (*NdL: Cosa difícil porque jamás los dieron*).

Se podía haber evitado asumiendo que los japoneses pagaban el viaje y que su palabra era ley en este asunto.

Bueno, chicos y chicas... después de esta rallada que os acabo de pegar, sólo deciros que os espero a todos en el escenario el año que viene. No os desearé suerte porque no serviría de nada: pienso aplastaros bajo las suelas poderosas de mi disfraz... Y pobre del que se atreva a discutir la decisión del jurado cuando me entreguen el premio al mejor disfraz individual...

Lo Mejor: La organización de Ficomic, que por fin parece darse cuenta de los problemas con los accesos y ha decidido organizarse algo mejor (al menos la entrada con acreditación estaba separada de las colas principales) y la implicación de la peña en el Cosplay.

Lo Peor: La organización de Ficomic, que sigue cometiendo errores de los de chiste de Lepe a la hora de organizar las actividades (véase el caso del concurso de Cosplay y la inscripción de gente que no podía participar con las bases -publicadas en el plieguecito ese con todo el calendario de actividades- en la mano).

Puntuación: 8'5

By Mikel...







Kogal: españolas

Para compensar por el hecho de que en el pasado número no hubo sección, voy a hablar de un tema que a muchas de vosotras os gustaría conocer: el panorama Kogal español. ¿Estamos a la altura? ¿En qué nos diferenciamos? ¿Somos realmente tan extremados como ellos? Todas esas respuestas quedarán satisfechas con este texto (o eso espero), así que... Go!



Uis, no quiero ponerme eso... ¡si es espantoso!

Mucha gente se cree Kogal por ponerse unos loose socks (calcetines tochos), unas plataformas (ya pasadas de moda para las Kogals...), o por llevar la raya negra de los ojos puesta... Ser Kogal es mucho más complejo, es seguir la línea de moda que ellas siguen, estar siempre maquillada, peinada como ellas con esos bucles o dejarse el pelo liso, los colores caobas o rubios ahora tan de moda, y jugar con los estampados de leopardo... Y eso es sólo el principio.

¿Y vale simplemente con vestir como ellas? La respuesta es no; el carácter, la música y la manera de pensar es importante, las ganguros son bastante sucias, pero las más divertidas, aunque hay casos de ganguros monísimas, las ganjiros son las más sofisticadas y bordes, las yamambas están como una cabra...

Raramente encontraréis estos tres estilos juntos, dado que cada grupo tiene sus discotecas y salones de eventos privados.

Hablando del nivel de Gals, Ganguros, Yamambas e Ikemens del X Salón del Manga

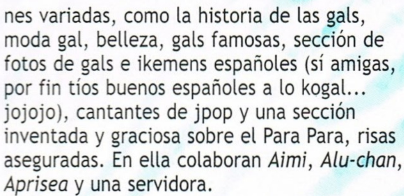
La verdad es que este año el número de los españoles que ha ido de esta tribu ha incrementado considerablemente, y no sólo eso, sino que el nivel ha sido bastante alto.

Ganguros españolas e ikemens como los de las fotos pasaban perfectamente por originales, y es que estos personajes aquí retratados son gals e ikemens de verdad, con el espíritu y la estética determinada. Un maquillaje perfecto, uñas postizas, las pegatinas, los complementos y lo más impresionante, la ropa Alba Rosa, ya que he podido ver camisetas Alba Rosa, bolsitos y pantalones.

Aprovechando que hablamos del panorama Kogal español quiero hablar de un fanzine que se vendía en el salón únicamente de esta temática, realmente un proyecto arriesgado, pero que yo desde aquí apoyo, porque según lo que estoy viendo ¡las Kogals aparecen como setas!

¿Gals Magazine (¡La mini revista para Gals tan atrevidas como tú!)

Un fanzine creado con mucha ilusión por *Eiko* y *Arashi*, en el que podemos encontrar secciones variadas, como la historia de las gals, moda gal, belleza, gals famosas, sección de fotos de gals e ikemens españoles (sí amigas, por fin tíos buenos españoles a lo kogal... jojojo), cantantes de jpop y una sección inventada y graciosa sobre el Para Para, risas aseguradas. En ella colaboran *Aimi*, *Alu-chan*, *Aprisea* y una servidora.



En conclusión, un fanzine bastante completo y divertido, que toda gal española debería tener para contribuir con la causa. Quién sabe, quizás algún día este proyecto llegará en formato revista... muchas veces los sueños se cumplen ;). El precio es bastante asequible, de 2 euros. Para más información podéis enviarles un mail:
gals_magatzine@hotmail.com

Y ya que estamos con estos temas, ¡el concurso de Kogals está muy avanzado y muchos ya me han enviado sus fotos! La verdad es que la calidad de las imágenes es muy buena, y muchos os lo habéis trabajado. No os durmáis el resto y seguid enviándome fotos, aquí os pongo las bases del concurso.

Anna Gómez (SaKuRiTa)



BASES DEL CONCURSO

Pueden participar tanto chicos como chicas, la condición será que adoren esta sección y que tengan el espíritu gal. Pues bien, será imprescindible enviar dos fotografías, una de cara y otra de cuerpo entero con pose gal, maquilladas como ganjiros o ganguros y vestidas acorde a las explicaciones que mes a mes os he ido dando, una breve descripción de cada concursante y responder a esta sencilla pregunta: ¿qué opináis del consumismo enfermizo? ¿Irónica, verdad? Por eso mismo la persona que sea **auténtica** ganará un maravilloso premio... ¡Un regalo de **Alba Rosa** exclusivo!

Bien, todo lo nombrado anteriormente lo tenéis que enviar a secciongals@hotmail.com

En los números siguientes iré poniendo las fotos de los candidatos con sus respuestas a la pregunta, que la verdad es que resultan curiosas y algunas muy profundas.

Por cierto, quiero agradecer el apoyo y saludos de la gente recibidos en el salón, en especial al chico que me grabó en vídeo, eres muy majo y te dedicaré algún artículo mío, lo prometo :*.

Gracias a todos y el mes que viene tengo preparadas las fichas de los concursantes, con muchas trampas que he puesto, jejejeje.

¡Vamos a por el "tunning"... de ordenadores! Para los no iniciados.

FRIKIS SIN DINERO

En la entrega anterior veíamos cómo podíais haceros con un ordenador bien baratito sin que os costase excesivos esfuerzos. Pues bien, este mes os voy a hablar del "modding" o, mejor dicho, la personalización del ordenador. Existen verdaderos expertos en este género, que participan en concursos y hacen auténticas maravillas, pero lo que nosotros queremos es dejar nuestro ordenador lo más moderno posible sin que para ello nos tengamos que dejar una pasta. Si estáis hartos del típico diseño de la carcasa de vuestro CPU, generalmente blanca, o como mucho gris, no os podéis perder este artículo.

Vayamos por lo más sencillo: hacerle una ventana al lateral de la carcasa. Para ello debemos seleccionar una imagen bien chula para calcarla en el interior del lateral de aluminio (como es la primera vez, mejor quitad la carcasa destornillando los tornillos en vez de empezar directamente desde el exterior, no vaya a ser que os carguéis un elemento interno). Y es el momento de empezar a cortar siguiendo la silueta de la imagen con una Dremmel o un minitaladro y, sobre todo, mucho cuidado y paciencia. Una vez cortado el dibujo, se puede pegar por la parte interna metacrilato fino o bien, para los menos adinerados, acetato (hojas de transparencias), procurando sellarlo lo mejor posible con un buen pegamento de contacto o silicona térmica. Como ejemplo de dibujos a elegir, podéis poner kanjis, dragones, animales, siluetas de personas, vuestro nombre... lo que más os guste y que os encantaría poner en el exterior de vuestro ordenador.

Otra forma de decorar el exterior de la carcasa es utilizando pintura en spray, teniendo cuidado con tapar (por ejemplo con periódicos) aquellas zonas que no queráis pintar. (Consejo: usad un buen barniz después o en su defecto laca para el pelo extra-fuerte). Y si sois un poco osados y no os importa gastaros un par de eurillos de más, podéis probar con la pintura de señalización de obras, o bien con rotuladores fluorescentes.

Combinando las ventanas en el exterior, y la pintura de colores para bombillas, que es transparente y con ella podéis decorar el metacrilato, el resultado puede ser espectacular.

Además de todo lo anterior, para adornar la carcasa también se pueden poner pegatinas con ilustraciones que os gusten, o las mismas ilustraciones que se venden para el "tunning" de los coches; o ya para los más mañosos o aquellos que prefieran hacerse las cosas ellos mismos, se puede utilizar papel adhesivo de colores o bien aluminio adhesivo (garajes especializados). Existen unas rejillas prefabricadas que se venden en tiendas especializadas y que son muy chulas, pero quizás los precios se os disparen un poco.

En la personalización del ordenador todo vale, y se pueden poner unas luces en el interior de la caja para iluminarlo a través de las ventanas. Sin embargo las luces son quizás una de las partes más complejas, pero que con un poco de paciencia y las ideas muy claras no resultan tan difíciles. Existen unos LEDs en algunas ferretería, que son unas luces de diversos colores que tienen dos patillas, una corta y otra larga. Pues bien, debemos soldar cada pata más corta a una resistencia (os aconsejo de 12 voltios) con un soldador y un poquitín de estaño. Pero para todos aquellos que prefiráis no ir tocando los circuitos del ordenador (como una servidora), siempre podéis utilizar los circuitos de las lamparitas de propaganda que suelen dar a vuestros padres en el banco. Haciendo un pequeño agujerillo en la carcasa para tener el interruptor a mano y con la luz dentro de la caja, podéis tener una alucinante iluminación que ya quisieran muchos. También se pueden utilizar las lamparitas que se venden para los portátiles. Además, con una luz tipo ultravioleta, y la pintura fluorescente de la que ya hablamos antes, podéis darle un efecto realmente impresionante a vuestro ordenador.

Aparte de las ventanas y las luces, existe todo tipo de maniobras que poder hacerle a nuestro ordenador para personalizarlo, como puede ser la fuente de refrigeración líquida, los cables reactivos a luz ultravioleta, los adornos clásicos de toda la vida, la tradicional pintura a toda la carcasa, o los ventiladores con luces de distintos colores. Pero además de haberme pasado de caracteres un poco, estas cosas se disparan un poco del presupuesto (o son demasiado de cajón como para que merezca la pena comentarlas aquí).

Que disfrutéis de vuestros ordenadores y el mes que viene... ¡Más!

Eva R. Evrard





Otaku no Baka



LAS PARANOIAS DEL LECTOR



¡Bienvenidos un mes más a esta disparatada sección! (Oye Yunita... ¿Desde cuándo nos enorgullecemos de que esta sección sea disparatada?) Como pudisteis comprobar el mes pasado, la sección no salió por causas externas a las abajo firmantes (vamos, que al jefe se le olvidó meterla (NdL: Sí, sí, que se me olvidó, si es que estas chicas se lo creen todo...)), así que como tenemos mucho que contaros, empezamos sin más dilación.

Hoy sabremos el nuevo ganador de esta sección y os daremos una nueva, genial y rebuscada pregunta para que os estrujéis el cerebro buscando una buena respuesta.

Pero antes de eso vamos a recordaros de qué va y cómo funciona esta sección mensual que todo friki español (y parte de los extranjeros) sigue: En **Otaku no baka** lo que pretendemos es que nos deis vuestra opinión argumentada sobre una pregunta que cada dos meses podréis ver al final de esta misma página.

El mes que no hay pregunta tenemos "el rinconcito de las argumentaciones", donde publicamos las respuestas que más nos han gustado. Para eso aquí ponemos las direcciones a las que podéis mandar vuestras idas de olla:

E-Mail: **otaku_no_baka@telefonica.net**
Física: **Otaku no baka**
C/ Huelva nº 104, 10º-1ª
08020 Barcelona

Además de esto y gracias al patrocinio de Antifaz Comics, en cada nueva pregunta que hacemos escogemos a un ganador que se lleva un bonito regalo cedido por la tienda antes nombrada. Este mes el regalo va a ser un lote de mangas que el mismo afortunado va a poder elegir.

Y ahora, vamos con la pregunta de este mes:

¿Quién es el malo más carismático en el mundo del manganime?

La preguntita se las traía, pero con vuestras súper mentes habéis sabido contestar. He aquí al personaje más votado: *Kaworu Nagisa* (**Evangelion**), chico al que denomináis "salvador del mundo", pero que a mi parecer no es más que otro ángel...

Como curiosidad vamos a decir que de las tres preguntas que llevamos ya, **Evangelion** se lleva el Globo de Oro, pues en la primera salió *Shinji* como claro vencedor, en la segunda fue una de las series más votadas, y ahora vuelve al podio con *Kaworu* como ganador... ¿Qué tendrá esta serie que es la más votada todos los meses? Expediente X...

Y vamos por fin a desvelar el nombre del ganador de este mes... La decisión ha sido difícil, pero al final hemos escogido la argumentación de... ¡*Laura López*! ¡Felicidades!

Aquí tenéis su texto: *Me quedo con Shishio-sama. Me parece un tío listo de los pies a la cabeza, elegante y sádico. Además sabe actuar y no se deja pisotear por nadie, no como muchos villanos que cuando están al borde de la muerte lloriquean. Shishio incluso después de muerto sigue fiel a sus convicciones... no todos los días un tío al que han rociado con queroseno, prendido, y posteriormente machacado la cabeza a base de bien sigue vivo para contarlo. Con lo costoso que tiene que ser cambiarse de vendaje todos los días, la pasta que se ha gastado en vendas, estar constantemente en un estado de ebullición y demás problemas que conlleva estar chamuscado... Y por supuesto si se quiere ir de vacaciones no puede: si se va a la playa acabaría derretido o más probable hecho ceniza (así cuando muera se ahorran el crematorio) y si se va a los polos ocurriría el suceso éste de que se derritan los polos con lo cual el nivel del agua subiría y acabaríamos todos muertos por ahogamiento.*

Terminamos con la pregunta del mes, la cual a partir de ahora esperamos que seáis vosotros quienes la propongáis. Esta vez ha sido escogida por nuestra lectora *Anna Plà*, que nos propone:

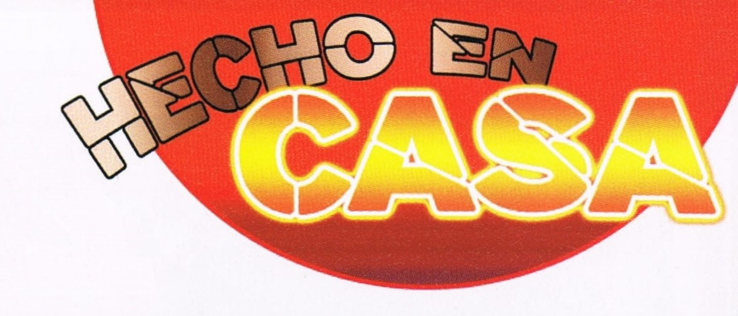
¿A qué personaje de manganime te tirarías?

Reconocemos que la pregunta es un poco bestia, pero qué le vamos a hacer... ¡Esperamos vuestros votos!

Azukys y **Yunita**

PD: Nos encantan los dibujos que mandáis, a ver si se anima más gente y seguimos publicándolos.





Guionistas: Miguel Gómez y David Martínez - Dibujo: Yolanda Sosa y David Martínez - Color: Yolanda Sosa y David Martínez
Sonido: Ángel Ros, Miguel Gómez y David Martínez - Montaje: Miguel Gómez y David Martínez
Doblaje: David Martínez, Miguel Gómez, Ángel Ros, Santiago Moreno, Carlos Buades, Yolanda Sosa y Laura Martínez

Con vistas a apoyar la iniciativa de los jóvenes creadores y artistas que pueblan nuestro país, en Minami hemos decidido añadir una nueva sección. Se llamará "Hecho en casa", e intentará dar todo nuestro apoyo a aquellas personas que llevan a cabo un trabajo digno desde su estatus de aficionado, y que pese a no tener medios económicos suficientes llevan a cabo una idea brillante que desea alcance al mayor número de personas posibles en el ámbito del mundillo.

Por estas páginas desfilarán animaciones, musicales, representaciones, canciones propias, exposiciones caseras, estudios, relatos... Todo tipo de proyectos con un mínimo de calidad y trabajo con los datos de su autor o autores y su consiguiente material extra en el CD de ser posible. Para participar en esta sección mandadme una propuesta (no mandéis archivos en el primer e-mail) a rafa_delrio@yahoo.es y os contestaré con la mayor celeridad.

Manganime XXL

Para comenzar esta sección no podíamos tener mejor invitado que *Parodietes Team*, un grupo de amigos de Valencia y Lorca (Murcia) que ya ha publicado alguna que otra cosa en el sector aparte de alzarse con más de un galardón salonero gracias sobre todo a su creatividad y desparpajo. La obra que nos traen para la inauguración no es otra que **Manganime XXL**, una parodia animada en tres capítulos (tenéis el primero en el CD) en la que se mezclan momentos estelares de varios mangas para dar como resultado una historia hilarante con algunos toques de absurdo francamente geniales.

La animación es simple pero funcional, con diapositivas dobladas al más puro estilo **Planeta Imaginario** (un programa que los más veteranos recordarán con devoción). El dibujo resulta suficiente, con algunas imágenes sobresalientes por su expresividad (especialmente buena la narración visual de la persecución por el campo de **C. Tsubasa**). Y sin duda tiene su punto flojo en el doblaje, ya que por problemillas de facturación técnica algunas frases son difícilmente comprensibles. No obstante este fallejoo, comprensible si tenemos en cuenta que es una producción cien por cien casera, se suple de sobra con momentos estelares como la parodia de la caída de *Spike Siegel*, el principio de **Marmalade Boy**, o la trama central de *Battosai el panadero*. Siendo su mejor baza un guión divertido y ocurrente repleto de constantes gags muy al estilo de los grandes del género.

El equipo

La idea surge de *David Martínez, DVD*, que a la tierna edad de doce añitos ya hacía las delicias de sus compañeros de clase montando vídeos a base de diapositivas hechas a mano y diálogos grabados en cassette. Autor de un par de cómics publicados en el extinto **Manganami: El planeta de los Pokémon** y **La boda de Conan**, se encarga del dibujo y color de las diapositivas junto a *Yolanda Sosa*, que tal vez os suene por su cómic **Bis y Bus**, publicado en las páginas del mencionado suplemento de **Minami**. Sobre la espalda del creador recae también el guión, la supervisión, el montaje, y el sonido, tareas que comparte con *Ángel Ros* y *Miguel Gómez*, dos pilares del *Parodietes Team*.

En cuanto al doblaje y diseño de personajes, abajo tenéis una ficha con los créditos.

Quiero más

La historia narra el enfrentamiento de dos personajes y sus circunstancias a lo largo de tres capítulos con más de 45 minutos de vídeo y la nada despreciable cifra de 597 diapositivas dibujadas y coloreadas de forma totalmente artesanal. Ahí es nada.

Los protagonistas principales, *Rufo* y *Yoni Baker*, se enfrentan a *La Sombra*, un misterioso personaje que se la tiene jurada a *Yoni*. Por el camino las parodias de mangas se suceden una tras otra hasta llegar al momento apoteósico de la fuga de la prisión (tercer capítulo) en el que se reúnen todos los iconos conocidos del mundo del manga actual para ayudar o derrotar a los protagonistas.

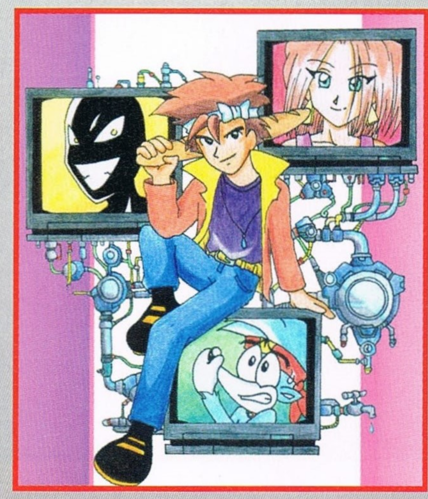
En resumen, una obra divertida, con un guión absorbente y un leve toque de absurdo que hará las delicias de todos.

Si os habéis quedado con ganas de más, ya sabéis, podéis pedirnos que sigamos añadiendo capítulos en el CD o directamente hablar con sus responsables: manganimexxl@hotmail.com

Ah, y para empezar bien, en el CD hemos metido también un par de canciones del grupo maño *Mangaku Musume*, adaptaciones de temas del conocido grupo japonés de nombre parecido. Que lo disfrutéis.

Rafa del Río







FINALES Y PRINCIPIOS

Salón del Manga de Barcelona. Décima edición. Farga de Hospitalet. Como dice el título, lugar de principios y de finales. Fue aquí cuando, hace dos años, terminó la final de la primera edición de Operación Friki y empezó la carrera de Charm.. Su éxito llevó al lanzamiento de una segunda convocatoria de OF. Así pues, ¿qué lugar mejor que éste para cerrar etapas y abrir otras? Para no perdernos, intentaremos dividir el artículo en dos fases: la final propiamente dicha y el concierto de despedida-presentación.

EL JUEGO DE LAS DIFERENCIAS

Al igual que la vez anterior, hubo que negociar con dureza con Ficomic para conseguir situar la final de OF en un horario conveniente. Dado que sábado y domingo estaban dedicados en exclusiva al concurso de karaoke y de cosplay, no hubo más remedio que adelantar la final al viernes 29, a las cuatro de la tarde. Por mala hora que fuera (muchos de los interesados en verla no pudieron acudir por tener clases o trabajo...), peor era la alternativa: el *lunes* por la tarde. De manera que no hubo más remedio que citar a los nueve finalistas casi a esa hora de la comida para empezar a trabajar la final.. Por si los lectores de Minami no lo recordáis, nos referimos a: *Daniel Ardila, L'Arc-en- Sab, Mimi (Miriam Constanti), Ryosuke (Enric Bosch), Ryu Hoshii (José Santos), Suboshi (Miguel Candelas), Pai (Thais Martinez), Umi & Tani y Vicente Ramírez*. Todos dispuestos a dar lo mejor de sus cuerdas vocales, como habían hecho desde que empezó la primera fase de OF2. Y, como la vez pasada, tendrían que hacerlo cantando tanto en español como en japonés.

TODOS SE REÚNEN

Según se iba acercando la hora de la final (las cuatro de la tarde), los nervios iban haciendo su aparición, surgían problemas técnicos de improviso (discos que no suenan, micrófonos que tampoco suenan, jurados que no aparecen...) que se solucionaban casi en el último minuto. Pero no eran problemas y nervios lo único que se reunía, sino también los otakus. La "explanada" alrededor del escenario del Salón del Manga se iba llenando de gente, dispuesta a disfrutar de una final de altísimo nivel y, cómo no, del concierto posterior.

COMIENZA LA FINAL.

Uno tras uno fueron pasando los participantes: *Ryu Hoshi* y la canción de apertura de **Pokémon**; *Pai*, con *"Esto sí es un blues"*; *L'Arc-en-Sab*, cantando *"Tatakae! Otaking"*; con *"A veces, el amor"* vino *Mimi*; le siguió *Daniel Ardila* cantando *"¿No lo ves?"*; después *Ryosuke* con *"1/3 de puro sentimiento"*; las integrantes del segundo grupo, *Umi & Tani*, interpretaron *"Todos juntos"*; *Vicente Ramírez* llamó a la nostalgia con *"Verano junto al mar"*, de **Kimagure Orange Road**, y *Suboshi* cerró la primera ronda repitiendo la canción de **Otaku no Video** (*Tatakae! Otaking*). Desde el primer minuto y la primera nota, todos los finalistas demostraron que habían venido a ganar. Puede que tuvieran más o menos nervios, pero la ilusión y las ganas eran evidentes para todos: público, jurado y presentador "obligado", nuestro querido *Mike* (que sustituyó brillantemente a *Lázaro Muñoz*, ya que a éste le resultaba imposible acudir a tiempo).

SEGUNDA PARTE

La segunda parte tuvo algunos cambios en el orden de participación, ya que algunos finalistas también se habían clasificado para el concurso de doblaje -gracias, Ficomic, por ponerlo todo tan fácil-. Pero aunque se temió que algunos se quedasen fuera, al final todos pudieron llegar a tiempo. Era la hora de escuchar el japonés de los finalistas, un desafío más que todos afrontaron, otra vez, llenos de ganas. Como las que pusieron *L'Arc-en-Sab* con su *Stay Away*; *Ryu Hoshii* y *Daniel Ardilla* interpretando sendas canciones de **Kenshin** (*1/3 junjôna kanjô* y *Kimi ni fureru dake de*), *Pai* con *Blue Water* **(tema principal de "El misterio de la piedra azul"-Nadia)**, *Umi & Tani* y su *Kimi ga suki da to sakebitai* **(Slam Dunk)**; ***Vicente Ramírez*** -que demostró con su mezcla de *Moon Revenge* **(Sailor Moon)** y *Cha-la Head Cha-la* **(Dragon Ball)** que no sólo sabía cantar sino también componer- ; ***Ryosuke*** y la balada "Suteki da ne", ***Suboshi*** con una preciosa canción de ***Fushigi Yûgi*** y ***Mimi*** que interpretó... una canción cuyo nombre he olvidado (lo siento, son los años, que no perdonan).

LLEGA LA DECISIÓN FINAL

Cuando el último de los finalistas terminó, comenzó la hora de los jurados (entre los que me encontraba yo, para qué negarlo)... pero el público no nos echó de menos ya que estaban nuestras queridas **Charm**, para dar su concierto de despedida y presentación al mismo tiempo... pero de eso me encargaré luego.

En ese momento el jurado estaba ocupado cotejando notas, puntuaciones, observaciones, para dar un ganador (o ganadora) a la segunda Operación Friki. Una labor dura y poco agradecida porque no es fácil dejar a nadie atrás, ya que todos habían dado todo lo que tenían dentro. El tiempo iba pasando inexorablemente, el concierto de Charm llegaba a su fin y era preciso dar el nombre del ganador. Por un momento volvió a parecer que iba a ser necesario un desempate, pero al final, casi en el último instante, el empate se rompió y sólo quedó un nombre.

Así pues, cuando *Marta* y *Lydia* bajaron del escenario, Mike subió por las escaleras para dar a conocer el ganador. Los finalistas no se mordían las uñas porque quedaba muy feo, pero la tensión se notaba en el aire. *Mike*, organizador,

patrocinador y presentador dio la gran noticia: que el justo ganador era...

ENRIC "RYOSUKE" BOSCH

Seguro que, cuando escuchó su nombre, no se lo acabada de creer, pero subió las escaleras, entre el aplauso de todos, Charm, Mike, jurado, finalistas, público... para recoger su premio (que la organización se olvidó en Madrid, ejem). *Ryosuke* sólo pudo musitar unas breves palabras y volvió a interpretar el "Suteki da ne" para poner punto y final a Operación Friki 2. Todo un poco apresurado, porque Ficomic nos metia prisa para cerrar e irse. No entendian lo importante del momento, y francamente, les daba lo mismo. Pero por lo menos el objetivo principal se había cumplido: terminaba Operación Friki 2 (probablemente la última edición del concurso, salvo cambio mayor de las circunstancias) y comenzaba la carrera de *Enric Bosch*. Para empezar, interpretando algunas canciones del futuro **Minami Music 2**, pero quién sabe a dónde le llevará este nuevo camino que se abre ante él; la respuesta, la sabremos en el futuro.

HOLA Y ADIÓS, ADIÓS Y HOLA

Mientras tenía lugar la final de OF2, Charm se preparaba para dar su concierto de despedida... y presentación. Despedida, porque como ya sabéis todos, *Pili*, nuestra querida *Pili*, tomó la decisión de seguir por su cuenta, separarse profesionalmente de sus amigas *Lydia* y *Marta* (ya que nunca dejarán de ser amigas). Pero antes de abrir esa etapa, había que cerrar la anterior; *Pili* vino para interpretar con sus amigas las canciones más famosas de su primer disco y sus canciones favoritas de éste y de **KOR**. Cuando terminó, había tristeza en el ambiente ya que se rompía el trío de Charm... pero empezaba la presentación de Charm, el dúo. Nada mejor para empezar una nueva etapa que con un nuevo disco: ***"En lo profundo del bosque"***. Una recopilación de los mejores temas de la serie **Inu-Yasha** [ya a la venta y distribuido a todas las tiendas especializadas, tanto de tebeos como de música], que el público recibió entusiasmado. La fiesta hubiera podido durar horas, pero ya sabéis lo que pasaba con el tiempo y la final. Lo mismo que le pasa a este articulo, que va llegando el momento de acabarlo. En una próxima entrega os seguiremos contando cosas sobre la nueva etapa de Charm, el resultado de las votaciones, etc, preferiblemente cuando recuperemos a nuestro habitual *Friki Martin*.

Sólo quiero despedirme parafraseando algo que oí en una serie, hace mucho tiempo: "Es el final... y el principio. Y así fue como estas chicas se convirtieron en leyendas". No sé si se hará realidad, pero, desde luego, ni yo me lo pienso perder ni vosotros dejaréis de saberlo en estas páginas...

Jorge Harada



Hotel Minami



Toda saga tiene un comienzo... aunque algunas no deberían



Lázaro dando lecciones

Las cámaras comienzan a grabar. El plató está oscuro, apenas se distingue una silueta y suena una melodía que indica el comienzo del programa... el comienzo de una senda que unos cuantos intrépidos aventureros tendrán que recorrer. La melodía termina, el público aplaude... y el plató sigue oscuro.

Técnico: ¡Oye! ¡Que sa fundío esto! ¿!Kacemos!?
Boss: Erm... esto... ¡muy buenas noches, apasionados de los culebrones y el cotilleo gratuito! Por fin ha llegado el momento de...
Técnico: ¡Pero que no te se ve, ande vas!
Boss: ...el momento de comenzar éste vuestro programa a partir de ahora, que seguro hará las delicias de más de uno (y una). Hace unos meses, los concursantes llegaron al hotel y comenzaron a adaptarse a su nuevo ambiente, donde vivirán a partir de ahora y hasta que vosotros, lectores, decidáis que ha llegado su momento o ellos decidan abandonar. Sin más preámbulos, pasemos a ver cómo les va.

Una cámara enfoca el salón, donde *Pakouji* descansa en el sofá. Está sentado, con la mirada fija en el suelo, balanceándose levemente. El micro no lo capta, pero sus labios se mueven... susurra algo... Aparece *Lázaro* por detrás.

Lázaro: Eh, has dejado tu maleta de cualquier manera en la habita... ¡eh! No me ignores piltrafilla, que cuando alguien como yo habla la chusma como tú se calla, escucha, y da las gracias por el honor y la sabiduría recibida... Esto no es normal, a mí nadie me hace eso, ¿qué coño le pasa?

Lázaro se acerca a él e intenta escuchar lo que dice.

Lázaro: "No... no lo... ¿soporto? Gran Hermanotaku era mayor... no, mejor, era mejor..." ¿Qué rumia éste ahora?
Jaime: Déjalo, está deprimido porque se ha acabado su cutre sección infumable y encima lo están utilizando para otra.
Lázaro: Eh, eh, un momento, aquí los que son utilizados sois vosotros, yo estoy para aprovecharme de todos, como siempre, que quede claro.
Jaime: Vale, vale, a mí no me metas en líos... Voy a repasar mi lista de cine coreano no vaya a ser que se me olvide algo en lo que estoy aquí.

Jaime sale y *Lázaro* se va, dejando solo de nuevo a *Pakouji*. La cámara cambia de habitación y vemos a *Sakurita* y a *Azukys* en el cuarto femenino, deshaciendo sus maletas.

Sakurita: Uf, a ver dónde narices coloco yo ahora las botas... qué armarios más poco espaciosos... y qué pocas perchas... ¡aquí no cabe todo!
Azukys: Pero, ¿cuánta ropa has traído?
Sakurita: Uy, prácticamente nada, lo justo para pasar aquí unos... 5 meses.
Azukys: ¿5 meses? Pero...
Sakurita: Sí, sí, me he preparado por si cambia la moda de repente ahí fuera, que espero que nos informen de ello, no vaya a ser que me quede atrás.
Azukys: *Saku*, no me dejas espacio para meter MIS cosas y...

Cambio a la habitación de los chicos, donde están *Rafa* y *Mikel*. Numerosas botellas de cerveza pueblan la habitación, confundiéndose entre ellas escuetos pétalos de cerezo.

Rafa: Esho... *¡hic!* celebrremosh la entrada al hotel... ¡hurra! Ja ja ja...
Mikel: *Rafa*... ¿es que no has traído ropa? ¿Sólo cervezas?


Kasu y Azu pendientes de entrar al hotel



Rafa: ¿Ropa? ¿Para qué? ¡Deshagámonos de las *¡hic!* ataduras! *Mikel*, eres mi mejor amigo...
Mikel: Bueno, bueno, eso lo discutimos esta noche...

Entra *Jaime*

Jaime: ¿¡Pero qué es esto!? *Rafa* tío, te has pasado...

Neorub aparece por allí.

Neorub: Oye... esto... ¿alguien ha visto mi maleta?
Mikel (temblándole la voz): *Neo*, ¿cómo has podido perder el maletón que traías?
Neorub: No lo sé... la última vez que le vi estaba fuera del hotel.
(Suena la voz de *Lázaro* desde un lugar indeterminado: ¡¡"lo vi", puto madrileño de mierdaaaaa!!).
Jaime (empujándolo un poco hacia fuera): ¿Has mirado en la puerta del hotel?
Neorub: ¡Ah! Pues voy a mirar, gracias *Jaime*.

Neorub sale y *Rafa*, *Mikel* y *Jaime* se centran de pronto en un punto de la habitación. Las cámaras enfocan para ver de qué se trata, y vemos una maleta sepultada entre botellas y pétalos. Distinguimos parte de un nombre... "Neo..." algo.

Rafa: Oshe... ¿no nos habremos pasado un pogo?
Mikel: Quita, quita, que luego no sabe dónde pone el pijama y nos despierta por la noche.

Se encienden los altavoces de la casa, y todos se reúnen en el salón. La mecedora de *Mike* hace un ruido infernal, *Pakouji* sigue en plan autista y *Neorub* y *Yunita* están a lo suyo.

Lirin: Bueno, habitantes del hotel, bienvenidos. Soy *Lirin*, y voy a ser la encargada de comunicarme con vosotros desde fuera. ¿Qué tal todo? ¿Os adaptáis bien?
Lázaro: Y una polla bien, he estado buscando el jacuzzi y no hay, ¿pero qué puto antro de mierda es éste?
Lirin: Tranquilo, tranquilo, todo a su tiempo... Bueno, me comunico con vosotros para poneros al día de cómo irá el asunto aquí dentro. Cada mes tendréis una prueba que superar. Algunas serán individuales, otras serán colectivas según me salga de...
Boss (de fondo): ¡Lirin!
Lirin: Bueno, bueno, perdón, según decida el programa. El ganador o ganadores de la prueba podrán optar a algún privilegio, mientras que si hay algún perdedor... (susurrando) podéis usarle como chacha el resto del mes.
Lázaro: Usarlo, joder, usarlo, ¿tanto os cuesta hablar de manera normal? Que vale que este caso ya esté aceptado por la RAE, pero coño, suena como el puto culo.

Todos aplauden y se muestran contentos ante la noticia menos *Argo*.


Nuestra psicologa desayuna

Lirin: Tranquilo *Argo*, no todas las pruebas son de habilidad (el chico respira tranquilo). En fin, sin muchos preámbulos os voy poniendo al tanto de la prueba que tendréis que realizar este mes. A ver, por partes: Lo primero que tenéis que hacer es escribir en unas notitas que os hemos dejado en la suite vuestro personaje manga favorito. Id subiendo, uno por uno.

Uno por uno, van accediendo a la suite y saliendo. En pocos minutos están todos abajo de nuevo.

Lirin: Bien. Todos recordáis lo que habéis escrito ¿verdad? (todos asienten). Pues la prueba consiste en lo siguiente: Con los materiales que encontréis por el hotel, debéis disfrazaros lo más fielmente posible que podáis de ese personaje.

Sakurita da un bote de alegría, mientras que *Mike* se queda paralizado en su mecedora.

Lirin: No sólo eso, sino que además tenéis que comportaros como ellos durante una semana. El ganador podrá probar el nuevo invento de *Aoshi* y *Sirinae*. Ellos mismos os explicarán en que consiste, ¡adelante chicos!

Entran *Aoshi* y *Sirinae* arrastrando una máquina muy grande entre los dos.

Aoshi: ¡Buenos días a todos! Aquí estamos para presentaros el primer invento que disfrutaréis durante vuestra estancia en el hotel.
Sirinae: Se trata de una máquina que convertirá a cualquier persona en su personaje manga favorito durante un tiempo.

Todos se muestran muy complacidos ante la reciente declaración de los inventores.

Lirin: Así que, quien gane, tendrá el privilegio de vivir dentro de las carnes de su personaje favorito durante... "un tiempo". Por cierto, no podéis decirle a nadie el personaje que habéis elegido. Por mi parte, nada más. Mucha suerte a todos. Dentro de una semana, decidiremos al ganador.

Se corta la conexión y *Sakurita* sale corriendo de la habitación con una sonrisa mientras masculla algo como "este mes no salgo, ¡yuju!". Todos abandonan la habitación y se quedan solos *Curro* y *Mike*.

Curro: ¿Qué te pasa?
Mike: *Curro*... ¿Recuerdas aquella vez que en unas jornadas de Leganés un grupo de chicos se disfrazó de las protagonistas de **Sailor Moon**?
Curro: Sí... Sobre todo a aquella morena que se parecía tanto a *Madoka*, ¿por?
Mike (suspirando): No... por nada.

Mientras, en otra parte de la casa, *Yunita* y *Kasu* están preparando sus disfraces.

Yunita: Oye *Kasu*, ¿cómo te vas a hacer el disfraz?
Kasu: No sé, algo se me ocurrirá el último día.
Yunita: Ah, pues sí, tienes razón. Voy a darme una vueltita a ver si hay algún entuertito que resolver.
Kasu: Cuyons, te gusta meterte en líos, ¿eh?
(La voz de Lázaro vuelve a resonar desde un punto indeterminado): ¡¡"Cojones", se dice "cojones", co-jo-nes!! Putos dialectos el daño que están causando...
Yunita: No, hija, es que tengo como un radarcito.

Yunita sale de la habitación y *Kasu* deshace su maleta. La cámara cambia a *Eva*, que ya ha colocado su maleta, ha ordenado su cama, ha hecho las camas de sus compañeras de habitación y ahora se dispone a preparar una copiosa merienda para todos. Entra *Graywords* en la cocina y la ve cocinando.

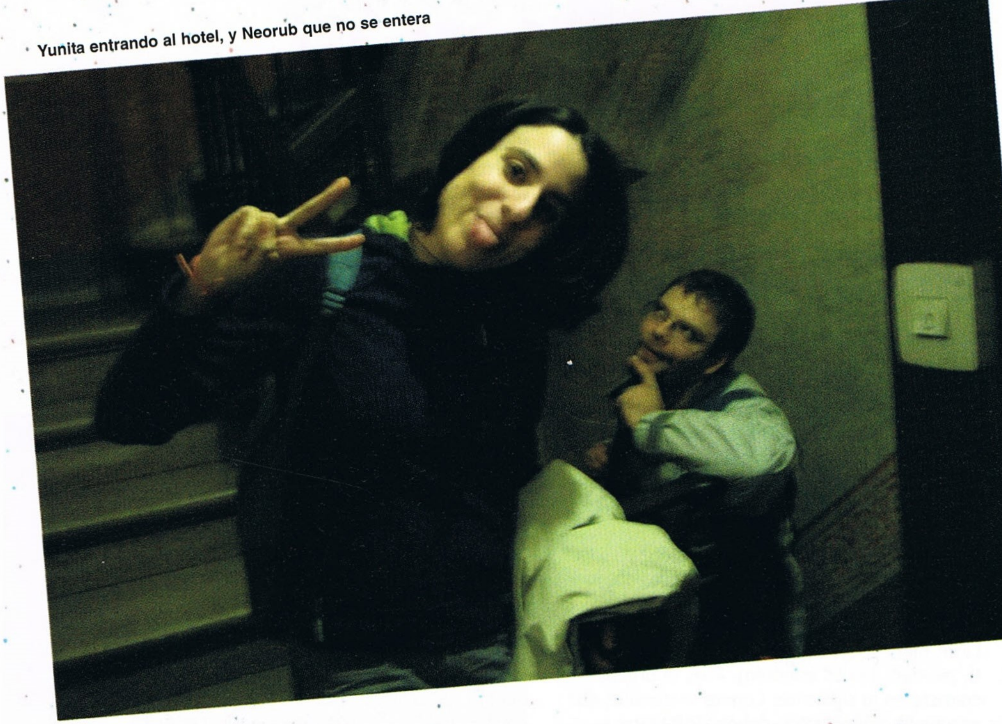
Graywords: ¿Qué haces?
Eva: Ah, nada, os iba a prepara unos buñuelitos, que estáis muy delgaduchos algunos. ¿Cómo vas con tu disfraz, necesitas ayuda, te coso algo o necesitas que te remiende?
Graywords: Eh... no, gracias, ya he estado yo cosiendo un rato.

Eva suelta la sartén que tenía ya preparada y un botiquín se materializa en sus manos.

Eva: ¿Te has pinchado? ¿Te has cortado? Uy, tienes un corte, eso tiene mala pinta... ven, ven, déjame ver.
Graywords: No, si estoy bien, si sólo es un...

Sin darle tiempo a réplica, *Eva* saca gasas, vendas, mercromina, tiritas y betadine, y con dos o tres ágiles movimientos, *Graywords* tiene toda la mano vendada y el brazo en cabestrillo.

Eva: Hale, y ahora, ten cuidado ¿eh? Si se te cae una venda, dímelo y te la recoloco. En dos o tres días puedes retirarla, si ves que la herida persiste, avísame... iré preparando el quirófano.
Graywords: Erm... gracias *Eva*... ^^U En fin, creo que alguien dijo "fansub"... mejor me marcho.


Yunita entrando al hotel, y Neorub que no se entera

Argo: Oye *Rafa*, ¿tú de qué vas?
Rafa: ¿Eh...? ¿Cómo que de qué voy? Será er shiquillo... ¡para empezar, yo no me he dirigido a ti!
Argo: No, no, el disfraz... -_-.
Rafa: Ah... hehehehe, es la leshe ¿eh?
Yunita: *Rafa*, no se lo digas que no podemos decirlo.
Rafa: Es verdad, shhhh...

De pronto, aparece *Curro* por la puerta. Parece hablar a *Mike*, que aún se encuentra lejos de la mirada de los demás.

Curro: Vamos *Mike*, si no es para tanto... Es tu personaje favorito, ¿no? Pues apechuga, hombre.
Mike: No... es... ¡oh, *Ayukawa*, perdóname!
Curro: Venga hombre... valor, si te ha quedado genial el disfraz.

Parece que *Mike* se calma, y sale. Ante la visión de ambos, Lázaro no puede evitar hacer una reverencia (¿quizá para que nadie vea la lágrima que cae por su mejilla?). Aparece ante todos aparece una perfecta copia de *Madoka*, y *Curro*, con su disfraz de *Tatsuya*, parece salido de un tomo de **Touch**. Por miedo a las collejas de *Lázaro*, nadie dice nada sobre el disfraz de *Mike*.

Graywords desaparece y *Eva* sigue a lo suyo. Pasa el tiempo, y dos días después, todos lucen sus disfraces. Aparece *Azu* disfrazada de *Miki Koishikawa*, y se topa con *Argo*, disfrazado de *Taishi* de **Comic Party**, *Mikel* con su traje de capitán *Harlock* y *Eva* disfrázada de *Chihiro*.

Argo: Erm... *Azu*, ¿de qué vas?
Azu: ¿Cómo que de que voy? ¿Qué he hecho? ¿De qué vas tú, eh?
Argo: No, no, que de qué vas disfrazada...
Azu: Ah... no lo puedo decir, ya lo sabes.
Argo: Bueno, podemos hacernos una idea... recuerda que tienes que comportarte como ella, ¿eh?
Azu: ¿Y quién te dice que no lo hago? ¿No lo parezco? ¿No te gusta?
Mikel: No, no, *Azu*, piensa en cómo reaccionaría tu personaje.

Azu se queda pensando un rato, y tras ello sale llorando de la habitación.

Eva: Bueno... Lo ha bordado, no hay duda.

El tiempo pasa. La vida en el hotel transcurre igual. *Graywords* luce sus galas como *Xelloss*, *Yunita* se pasea con un sencillo traje de *Yuna*, mientras un *Neorub* disfrazado de *Gourry* la sigue como protector guardaespaldas. *Lázaro*, por su parte, se ha hecho un peinado raro, le ha pedido tinte azul a *Saku* y se ha dibujado un kanji en la camiseta, intentando emular a *Amano*, de **Urotsukidoji**. Suena el altavoz, y todos salen al salón.

Lirin: ¿Estáis todos? No me salen las cuentas...
Jaime: Faltan *Curro* y *Mike*... ¿Dónde se han metido esos dos abu¡AY!? (Lázaro le da una colleja antes de que les ponga apelativo).
Lázaro: Seguro que tienen sus motivos. Tú, *Lirin*, espera un poco más, que tampoco tienes nada mejor que hacer.

Todos se quedan callados ante las concesiones de *Lázaro*... Nunca lo habían visto tan serio desde que entraron en el hotel... Sólo se oye un mal pronunciado "Te quiero mucho" proveniente de un Furby que parece residir en los bolsillos de *Argo*.

Lirin: Eu... bueno... esperaremos 15 minutos más, pero seguro que no hacen nada buen...
Boss (de fondo): ¡¡*Lirin*!!
Lirin: Vale, vale, 15 minutos más...

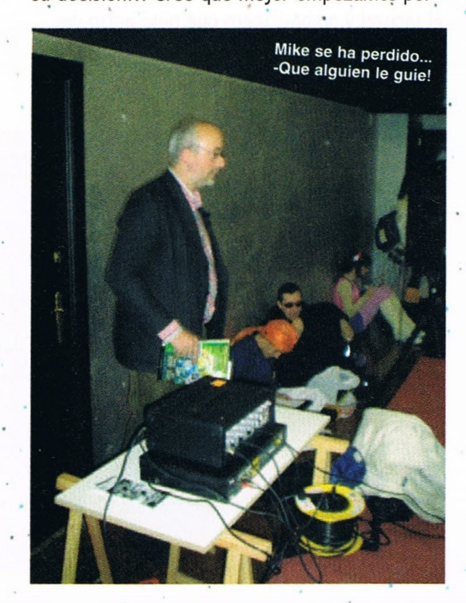
Lázaro se sienta muy pensativo, mientras *Jaime* se quita el pañuelo que se había puesto para simular a *Ryoga*... Ahorrando por tanto mucho esfuerzo en disfraz. *Sakurita*, por su parte, está la mar de feliz, pues no ha tenido que esforzarse mucho para disfrazarse: ha dado buena muestra de sus gustos en moda, ha escogido lo mejor de su armario, ha decorado sus uñas, sus labios, sus pestañas, y se ha engalanado como una verdadera gal. A su lado, *Kasu* da botes en el sofá con un traje de colegiala, la cara pintada con lo que parece café molido y un conguito en la frente... *Kaolla*, claro. La cámara enfoca a *Rafa*, en el que nadie había reparado.

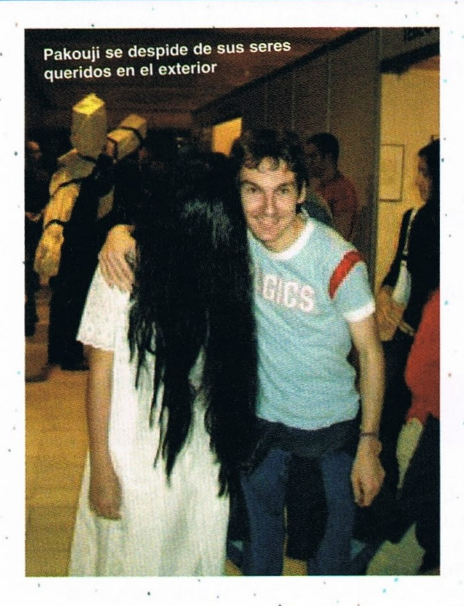
Mikel: Bueno, sólo falta un disfraz por explicar... ¿*Pakouji*?
Todos miran a *Pakouji*, que va con su ropa de siempre, sin aparente preocupación.

Pakouji: ¿Qué? ¿Yo no soy un personaje de manga ya? Pues eso...

Pese a las extrañas miradas de todos, el concurso continúa, y *Lirin* vuelve a ponerse en contacto con todos.

Lirin: Bueno chicos, los jueces ya han tomado su decisión... Creo que mejor empezamos por


Mike se ha perdido... -Que alguien le guie!


Pakouji se despide de sus seres queridos en el exterior

decir a los 5 perdedores, y por tanto, los 5 nominados de este mes...
Grayowrds: Ay *Lirin*, siempre te gustó meter bulla...
Lirin: ¿Decías algo, Graywords? Ah, ya me parecía... Bueno, empezaremos por el peor disfraz... *Rafa*, te ha tocado.
Rafa: ¿¿¿Quéééééé??? ¡¡¡Pero shi lo he bordao!!!
Lirin: Sí *Rafa*, lo has bordao, pero *Vazquez* no es un personaje manga, no podemos dártelo por bueno.
Argonath: ¡Lo sabía!
Rafa: ¡¡Qué ultra *hic* ultraj *hic*...!! Ult... *hic*... zzzzz.
Lirin: En fin... El segundo nominado de la noche es... *Jaime*.
Jaime: ...Bueh, es que los disfraces no son lo mío...
Lirin: No si ya. Bueno, el tercer nominado de la noche es... en este caso "la tercera nominada", *Azukys*.

Azukys no parece haberse enterado.

Yunita: Eh... *Azu*... que estás nominada.
Azukys: ¿Qué? Ah... ¿yo? ¿Por qué? ¿Qué hice mal? ¿No os gusta mi disfraz? *Yuni*, mira a ver, ¿está mal el disfraz? ¿Le falta algo?
Lirin: No, no, *Azu*, el disfraz está perfecto. Lo que pasa es que los jueces... bueno... al ver cómo llorabas desconsoladamente vez tras vez, te han visto como... Eur... Depre, y bueno, en definitiva, por tomarte tan a pecho lo de las llanteras y todo eso.
Azukys: Jo... bueno... (mirando a *Lázaro*) ¿Tú sabes porqué? Tu deberías saberlo, que eres el jefe, ¿Qué ha pasado? ¿Qué hago? ¿Qué puedo hacer?
Lirin: Ay... mientras *Azu* "consulta" su problema con *Lázaro*, paso a anunciar al cuarto nominado del mes... *Neorub*.
Yunita: ¡¡¡Iiiiiiih!!! ¡¡¡NO!!! Digo... erm... te lo has ganadito.
Neorub: Ha, ha, ha, ya decía yo que la escoba no daba el pego como espada de luz *^^*.
Yunita: Y está tan tranquilito... *sigh* T_T
Lirin : Sí hija, los hay raritos... bueno, pues ya el último nominado de la noche es *Pakouji*... que no es ningún personaje de manga ¬¬.
Mikel: ¡¡¡¡Nooooooo!!!! (abrazándose a *Pak*) No permitiré que salga, ¡no hasta que...!
Pakouji: ¡¡Oh Dios mío!! Siento... siento... no, no pasa nada... calma... gracias a *Mai*...
Lirin: ¡¡*Pak*!! Recuerda, ni una palabra de momento.
Pakouji: Cierto, cierto... prados verdes... nubes azules...
Jaime: ¿Nubes azules? Las nubes son blancas...

Lirin: En fin... dicho esto, pasamos a anunciar al ganador, que probará la máquina de *Aoshi* y *Sirinae*.
Lázaro: Un momento...
Lirin: Y el ganador es...
Lázaro: ¿Ha dicho "probar"?
Lirin: ¡¡*Lázaro*!!
Lázaro: ¡¡No!!
Mike: ¡Menos mal! No aguantaba más así ante toda España y parte de Latinoamérica (comienza a quitarse el disfraz).

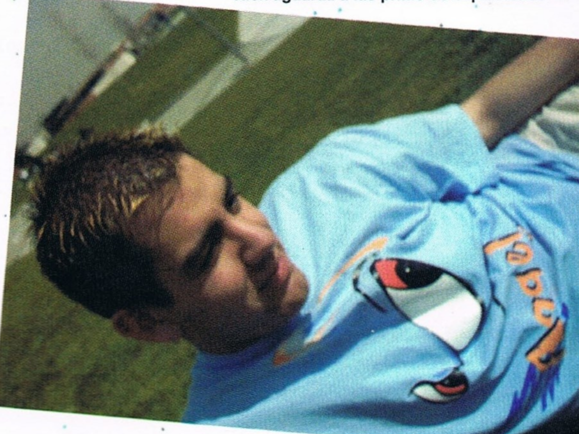
De la nada aparece *Aoshi* que coge a *Lázaro* antes de que pueda protestar.

Lázaro: Eh, ¡un momento!
Aoshi: Tranquilo, no te va a pasar nada malo, ya lo verás.

Sin una palabra más, *Lázaro* se mete en la cabina (por supuesto, no hemos retocado nada en el vídeo) y *Sirinae* pulsa la palanca. Tras unos instantes, una cortina de humo se desprende de la recientemente abierta puerta. Una vez todo disperso, la imagen nítida y la visión perfecta, todos comienzan a reír... la cámara enfoca a *Lázaro*, que aparece maquillado, con botas de tacón, un minitop y una larga peluca recogida en un retorcido moño. Sus uñas, postizas, muestran bonitos dibujos, y bajo su minifalda se adivinan unas medias de rejilla.

Sakurita: ¡¡Oh!! Esto es... es... ¡¡es genial!! ¡*Lázaro* es una gal!
Aoshi: Eh... bueno... nosotros nos vamos... antes de que se recupere del shock... quizá


Rafa y Eva se dan un baño de masas antes de entrar

Rick aguarda a las primeras expulsiones


notéis que se comporta raro una temporada, no os preocupéis, seguidle el juego.
Sirinae: Sí, no tardará más de... un par de semanas en volver a su estado natural, tomáoslo con calma... ¡ah! Nos encargaron deciros que se os han desbloqueado el jacuzzi, podéis acceder a él a partir de ahora... ¡cuidaos!
Aoshi: *Sirinae*, vamos a deshacernos de esto...
Sirinae: Sí...
Lirin: En fin... chicos, os dejamos de momento, conectamos con *Rick*, desde fuera del hotel.

Rick: Gracias, *Lirin*. Bueno, aquí *Rick*, informando desde fuera de la casa. Aquí será donde mes a mes recibamos al expulsado para darle la calurosa bienvenida que se merece. Aprovecho para decir que, en breve, comenzaremos a crear algo alternativo, aparte, y donde vosotros, lectores, podréis participar. Nacerá HM Club, en principio en Madrid, aunque no se descarta que se pueda llevar a otros sitios. Los detalles los contaremos más adelante, pero de momento, si estáis interesados, mandad vuestros datos personales a cualquiera de las direcciones que hay abajo. Y ya que estamos, terminamos. Recordad, dentro de dos meses saldrán los dos primeros concursantes del hotel. Vuestra misión, lectores, es bombardearnos con cartas y mails con los dos personajes que queréis ver fuera, y si no os resulta excesivamente incómodo, las razones. Aquí tenéis las direcciones:

hotelminami@ya.com

O bien por correo ordinario a:

Ares Informática - Hotel Minami
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

Esto es todo por este mes, nos vemos aquí el que viene, con nuevos retos en el hotel, nuevas pruebas que superar, y nuevas sorpresas para todos... y sí, dije TODOS... ¡cuidaos!

HM - The Boss



correo

¡Konnichiwa queridos otakus! ¿Qué tal va todo? Yo estoy bastante estresado con los estudios pero supongo que quien algo quiere algo le cuesta. El salón del manga de barna ya ha pasado y, por suerte, pude conoceros a algunos de vosotros. Del salón destaco los millones de disfraces curiosos (¡olé ahí un grupo disfrazado de la mítica serie "Humor Amarillo"!), la canción "Yume no naka e" sonando sin parar y la presencia de Minami, que no podía faltar ;) También pude conocer a algunos redactores en persona (los que viven más lejos de Barcelona) y aprovechar para realizar las compras frikis de todos los salones (eso sí, a los fanzinerosos te los encuentras hasta en la sopa u.u) Bueno, doy paso a las mil y una cartas, empezando como siempre por la carta del mes, que una vez más se ha recibido vía e-mail.

De: XXXXXX (una chica con dirección de Hotmail)
Asunto: tontos
Mensaje: yo compre una revista por inu-yasha y no salio nada

Todavía estamos intentando recuperarnos, en cuanto lo hagamos le contestaremos.

CORREO

Antonia Cuenca. A esta otaku seguro que ya la tenéis vista por estos lares. Se trata sin duda de una chica majísima (compatriota de *Lázaro-sama*, pero que se fue a vivir a Alicante) que suele ir de un lado para otro sin parar. Pero chiquilla, que tantas cosas a la vez no son sanas ^_^U Bueno, así se nota que le gusta vivir la vida intensamente de un lado para otro (es mejor eso que estar sentado sin hacer nada mirando cómo pasa el tiempo :S). Yendo al tema, *Antonia* nos envía una carta llena de cosas graciosas y opiniones. ¿Queréis saber lo que opina? Vamos a ello, esto corresponde a lo que opina de una publicación que sacaron en su tiempo: "Quería comentar algo sobre la nueva serie que ha lanzado Planeta DeAgostini de *Yoko Kamio*, **No me lo digas con flores**. Me tentó muchísimo la oferta de dos cómics por sólo 3□ (el sueño de toda otaku ^-^) y no dudé en comprarlos. En primer lugar, la calidad de las páginas es rematadamente mala. Ya decía yo que una oferta tan buena no podía ser tan buena (valga la redundancia). El dibujo de *Yoko Kamio* es extraño. Pero claro, me he malacostumbrado al estilo de *Yuu Watase*, *Akimine Kamijo*... ¡Pues me reí un montón con el primer tomo! En el segundo me acostumbré al dibujo y me reí aún más con las situaciones tan divertidas (aunque también hay asuntos no tan divertidos) que creaba la autora. Pues al final me llevé una grata sorpresa, le he cogido cariño a los personajes y he decidido hacerme la colección entera (...) Creo que Planeta DeAgostini ha hecho muy bien en lanzar una oferta así." Bueno, sin duda a veces las series más cutres en cuanto a la edición, publicación, etc., son las que más prometen. Me refiero a que, a pesar de la mala calidad del diseño manga (hojas y encuadernaciones de mala calidad; que puede no darse el caso) el tema puede estar muy bien y tener un argumento excepcional. La primera vez que vi **ShinChan** me pasó lo mismo, pensé: "vaya dibujos más feos", pero era graciosa y me acabó convenciendo (aunque a muchos de vuestros padres no xD). En fin, os dejo también más opiniones de *Antonia*, que, sin duda, son la mar de interesantes: "También me gustaría dar mi opinión sobre Norma Editorial. Es la editorial que menos me gusta. Es muy cara y la veo poco seria con sus publicaciones. (...) Las traducciones. Se comen letras constantemente. En **Chobits** aparece en varias viñetas de varios tomos la odiosa "frase": *FALTA TRADU*." Éstas y otras son las opiniones suyas sobre algunas editoriales, la verdad es que razón no le falta (a mi parecer), pero vaya, vosotros también podéis opinar. *Antonia* también hace un análisis de la revista y de las secciones que más le gustan. Quiere destacar principalmente a *Lázaro*, *Jaime Ortega* y al correero (no sé quién será ése ¬_¬U xD). Pues nada, ¡muchas gracias por la carta! Todos los otakus ya sabéis que en la revista tenéis un hueco para todas estas cosas, ya sea para quejaros de que el vecino hace años que tiene un manga vuestro o de que no os gustan los abusivos precios del mercado. ¡Un abrazo!



Susana López. Esta chica se queja del artículo "Hoy nos pasamos por la piedra a... **One Piece**". Bueno, esto es una carta bomba, es de aquéllas que las abres y sólo ves que palabrotas y mala leche concentrada con el único fin de destruir (bueno, tampoco es para tanto ^_^U). En fin, la carta dice: "Porque es una serie con un buen argumento, los personajes son muy buenos y no son plagios, lo que pasa es que vosotros no tenéis otra cosa que hacer que criticar todas las series" (*NdA: Sí, claro... yo también me dedico a criticar series en vez de estar tranquilamente en las Bahamas tomándome un fresisuís, no tengo otra cosa que hacer; nótese la ironía*) "...me gustaría que vosotros haríais (*NdL: Supongo que se refiere a "hicierais"*) una para ver lo mal que lo hacéis y habría que coger 7 hojas para poner todas las críticas, y todavía me quedaría corta." Aparte de que duele ver tantas faltas de ortografía (*NdL: Ah, mierda, que las habías dejado adrede, pues ya las he corregido, se*



siente, pero sí, eran gordas), se nota que a la chica le sentó mal que *Rafa del Río* criticara su manga favorito en la **Minami** nº 53 :S Bueno, ya sabéis que son opiniones sobre series (*Susana*, si no te gusta una serie, critícala y envíanos la crítica; con un poco de fe saldrá publicada en la revista) que hacen unos redactores, no os lo tenéis que tomar como un asunto personal. Aunque reacciones como ésta hacen ver que el crítico todavía tiene que madurar un pelín. En cuanto a la carta... eso no es todo, también nos dice: "vosotros no debéis de ser normales". No, no soy muy normal, tengo cuatro brazos y cinco ojos ^^^_^^! (¬_¬U). En cambio tú, que pataleas y montas en cólera porque critican "tu" serie, sí eres muy normal. Así que la chica se desahoga en la carta... Y... ¡yo os animo para que os desahoguéis en las cartas! ¡Contadme vuestras penas! ^_^ ¡Decidme lo mal que os cae ese redactor a quien tanta tirria le tenéis! ¡Criticad series! No, si el único que pilla traumas leyendo estas cosas soy yo -_-U

Laura Morral



Vanesa Figul. Nos envía el comentario que encontró en una gaceta universitaria. Se trata de un pequeño artículo realizado por una dobladora, una tal *Maru García Ochoa*, que empezó a odiar el manganime y se volvió algo paranoica. Esta dobladora creyó ver mensajes subliminales en todos los dibujos japoneses, con la única intención de manipular a los más jóvenes (¡dios mío! ¡Nos quieren manipular como hacía *Urdaci*! :O El gobierno niega todo conocimiento... la verdad está ahí fuera, tituutiiituuuuu – música **Expediente X** :P) Vamos al tema: "(...) Esas familias que nos muestran, donde no existen los hermanos y por lo tanto tampoco los tíos (ShinChan), donde los niños se dedican a viajar en grupo por un mundo buscando a alguien que quiera echar un combate de bichejos asquerosos llenos de ataques (Dijimon, Pokemon)" *NdA: La dobladora paranoica lo escribe así* ^_^U "Esos dibujos de ojos redondos y pelos ondeantes de colores, que acaban siendo considerados arte por algunos adultos que se niegan a crecer y que consideran más guapas a las Sailor Moon que a las actrices de verdad, que van a protagonizar la serie. Yo no quiero que mis hijos lleguen a eso, la verdad... no quiero que anden comprándose capítulos sueltos de Ju-gi-Oh con 40 años". Bueno, esto es un fragmento de lo que esa mujer dice del manganime y del miedo que tiene a que sus hijos sean "devorados" por ese universo del frikismo tan manipulador (*NdL: Imagino que la buena mujer desea que sus hijos sean "normales" y así estén enganchado a lo que diox manda, es decir a los grandes hermanos y a los programas denigrantes de marujas y de famosos de a euro el kilo diciéndose de todo*). En fin, ¿os habéis fijado en cómo escribe los nombres de las series? xDDD Estoy seguro de que más de uno tendrá mucho que decir sobre lo que dice. También se queja de la pérdida de los valores (amistad, fidelidad, etc.) y que con el manganime nos distanciamos más. Pues no señora, hay muchos mangas que acercan a esos valores mucho más de lo que se cree. ¿Quién no ha llorado con un manga? ¿Quién no se ha sentido amiga de los protagonistas? Y fidelidad... (también la hay, por supuesto). Gracias por la carta, *Vanesa*, por desgracia el mundo está lleno de personas obsesionadas con que el mundo del manganime es perjudicial para la salud :S

Lorena Machío



Hasta aquí el correo del mes. Espero que disfrutéis las vacaciones de Navidad, que ya están al caer. Estoy pensando en hacer una sección especial dentro del correo llamada "De otaku a otaku", donde los otakus os podréis recomendar series o hacer un top-20 de los mangas o animes que más os gusten. Así que si queréis ya sabéis, votad vuestros animes favoritos y los más repetidos los dejaremos en una lista (también las opiniones y comentarios que no vayan a "La opinión del lector"). Así, de algún modo, sabremos los que gusta a la mayoría y tendremos más alternativas a la hora de ir a comprar algo.

MISIVAS BREVES

A Angela Herrero. ¡Hola *Angela*! Me ha hecho mucha ilusión recibir tu carta. ¿Así que con 4 añitos y ya eres fan del manga? Muy bien, seguro que te conviertes en una gran otaku. ¡Ah! Y no le robes los capítulos de **Sakura** a tu tía *Mai* (vaya, queda como la de *Spiderman* :S). Pues eso, que me alegro de que siendo tan joven hayas empezado con el mundillo manga, esto está lleno de sorpresas (seguro que llegará un momento en el que pasarás por tu época shôjo). Muchísimas gracias por las fotos, a ver si *Laz* les hace un hueco por aquí. ¡Ah! ¿*Kitty* cumple 30 años? Vaya, pues se sigue conservando igual de joven xD Bueno, muchos besos y abrazos, ¡cuídate!



Carlos Morilla Fornas

A Roberto, el chico de las direcciones. Buenas, vamos a ver, ya es la segunda vez que me escribes y no me acabas de mandar la dirección completa. Ha de constar el nombre (un apellido iría bien, pero mucha gente escribe sus nicks, sus pseudónimos), la dirección donde actualmente resides (es decir, tu casa, puente, garaje, etc; pero eso sí, con el código postal... aish que te lo has olvidado ^_^u). Y, sí, si nos envías tus historias, fics, novelas, etc, aquí nos las leemos y seguramente tendrán un hueco en el CD de la revista (así los demás otakus pueden leerlas y opinar; te puedes hacer mundialmente famoso con tus historias épicas). Cuídate y no ligues tanto xD

A Ayna Blayna. Hola guapa, gracias por decidirte a escribirnos. Sobre lo que preguntas en el mail que nos has enviado: Sí, la serie de **Fruits Basket** salió publicada para el Salón del Manga de Barcelona. Así que si aún no te la has comprado, ¡hazlo ya! (realmente vale la pena). Salió publicado por Norma (no comentaré el marco económico de sus mangas porque ya lo conocéis todos ^_^U), pero la serie sigue sus curso en Japón así que no sabemos la totalidad de los tomos. La serie de anime (genial, te marcas un hartón de reír) salió también en DVD de la mano de Jonu Media, así que a ahorrar ;) Un abrazo bien fuerte.

A Mónica Esteo. Ey, ¿qué tal todo? Vaya, veo que el tema de la "marginación del otaku en los institutos de secundaria" aún está vigente >.< Es triste pero cierto, al menos puedes conocer otakus por carta, no es lo mismo que cara a cara pero vaya, menos da una aceituna y un ajo tierno. ¿Qué tal fue el concierto de *Mago de Oz*? Seguro que lo pasaste en grande, no lo dudo ^_- Mis saludos a *Alba Falcó* desde aquí, me alegro de que os hayáis hecho buenas amigas. Te pongo en la sección de contactos y espero que mandes muchas más cartas. ¡Un besazo para las dos! ¡Ah! Tu japonés está muy bien, envíanos el manga ;)



Marcel Pérez

A Sergio Gutiérrez. ¡Buenas! Vaya, veo que tampoco te gusta que se metan con tu serie favorita en "Hoy nos pasamos por la piedra...". Bueno, ya sabes que son opiniones de redactores, siempre puedes mandarnos tu opinión sobre una serie que "odies" y quizá te la ponemos ^_^. (*NdL: O al contrario, alabándola hasta la náusea*).

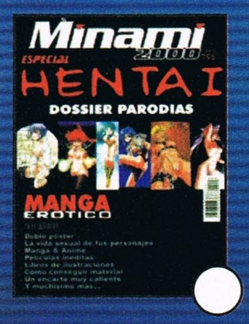
A todos los que nos leéis. ¡Ey! ¿Cómo va eso? Leyendo un ratillo el correo, ¿eh? Bueno, esto lo voy a titular como: "Clase de japonés reducida del correo" :P En fin, que he leído en muchas de vuestras cartas "Sayounara". ¿Qué significa esta curiosa palabra nipona? Pues ni más ni menos que "adiós". Pero es un adiós a una persona que no vas a ver nunca más y eso me da pena (tontería, ¿no?). Así que aquí os dejo un método alternativo que algunos de vosotros ya usáis: "Ja mata, ne", que es un "hasta luego" ;)

A Laura Morral. Siento que tardara en poner la carta pero ya sabes que hay millones de otakus que nos siguen

A l@s que enviáis dibujillos. Recordad que sólo podemos poner los dibujos que estén a color. Más que nada porque resaltan más y se pueden ver mejor (quedan más chulos). Los dibujos en blanco y negro o a lápiz pasaron a la historia. Ya sabéis, si queréis ver vuestros dibujos publicados, recordad que han de ser entintados (o rotulados) y mucho mejor a color.
¡*Ganbare*! ¡Y mucha suerte a tod@s!

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

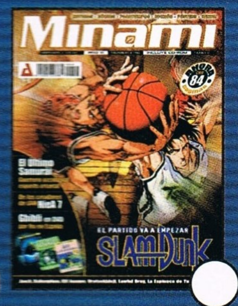
Minami

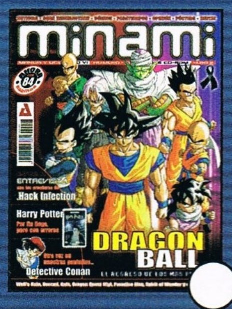



















MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)
Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO
- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA
VISA - MASTER CARD:
FECHA DE CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa.

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo.
Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

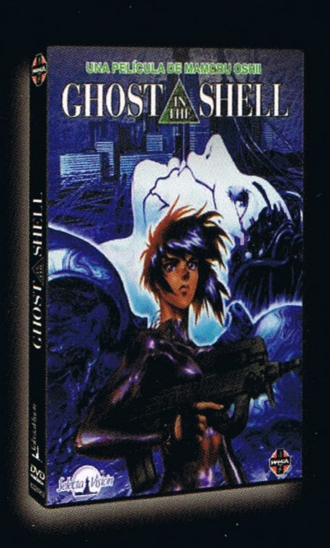
Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

EDICIÓN ESPECIAL COLECCIONISTA 2 DVD VIDEO

UNA PELÍCULA DE MAMORU OSHII

GHOST IN THE SHELL

EL 24 DE NOVIEMBRE EN DVD VIDEO





¡¡INCLUYE DOS EPISODIOS INÉDITOS DE GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX!!

CONTENIDOS DISCO 1
-Ghost in The Shell, la película
-Nuevo Master Digital
-16x9 (1.85:1)
-Español Dolby Digital 5.1
-Japonés Dolby Digital 2.0
-Inglés Dolby Digital 5.1
-Subtítulos en Español
-Subtítulos en Portugués
-Ficha técnica y artística
-Filmografía de Mamoru Oshii
-Making of Ghost in The Shell (30 min)
-Trailer promocional 1 y 2
-Galería de imágenes

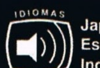
CONTENIDOS DISCO 2
-GITS Stand Alone Complex episodio 1
-GITS Stand Alone Complex episodio 2
-Master Digital
-4x3 Full Screen
-Español , inglés y japonés Dolby Digital 5.1
-Español , inglés y japonés Dolby Digital 5.1 DTS EX
-Ficha técnica y artística
-Trailer promocional












Japonés
Español
Inglés












www.selecta-vision.com

